

# **BUJINKAN DOJO**

## **TÉCNICAS CON LANZA**

**Sôke Masaaki Hatsumi**



**EDICIONES P.F.**

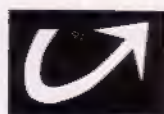
# **SÔ JUTSU**

## **Técnicas con Lanza**

• PUBLICADO CON AUTORIZACIÓN DEL DR. MASAOKI HATSUMI •

E-mail: [Unryu@lix.intercom.es](mailto:Unryu@lix.intercom.es)

**EDICIONES P.F.**



C/. Eduardo Dato, 9  
35200 Telde - Gran Canaria  
Teléfono - Contestador - Fax  
(928) 68.04.64

Traducción: Richard Atik El Hage.

Montaje: Santiago Jorge Cruz.

© Ediciones P.F. 1.996.

© Pedro Fleitas González. 1996.

© Bujinkan España Dôjô.1996.

Reservados todos los derechos de reproducción, total o parcial, escrita o audiovisualizada, por ningún medio, ya sea químico, eléctrico, o de fotocopia, sin permiso previo de los editores EXCEPTO citas cortas englobadas en un ensayo crítico, artículo o revista. Los artículos y revistas deben colocar el título correcto del libro, el autor y la editorial.

Impreso en España. Printed in Spain.

Tegrarte, S.L. ( Gran Canaria )

Depósito Legal: G. C. 1258 - 1996.

ISBN: 84-88738-24-2

Primera edición: 1996.

#### **NOTA DE DESCARGO**

La editorial declina toda responsabilidad por cualquier lesión o accidente que pudiera derivarse por la puesta en práctica de los ejercicios y/o técnicas publicadas en la presente obra.

Se recomienda que antes de seguir una disciplina deportiva o actividad marcial se consulte con un experto en preparación física y/o médico.





## HATSUMI MASAOKI: Una breve historia del autor

Hatsumi nació en Noda City, prefectura de Chiba el 2 de Diciembre del 6º año showa (1931). Investigador histórico de BUGEI (artes marciales). Miembro del club de escritores de Japón.

Soke de nueve RYUHA:

Togakure ryû  
Gyokko ryû  
Kukishinden ryû  
Kotô ryû  
Gikan ryû  
Shinden Fudô ryû  
Gyokushin ryû  
Kumogakure ryû  
Takagi Yôshin ryû



El director de la BUJINKAN DOJO. Miembro honorable de la Sociedad de la Delegación Extranjera de Japón.

Otros trabajos del autor: "Togakure ryû Taijutsu", "Hiden Togakure ryû Ninpô", "Ima Ninja", Libro en lengua inglesa "Ninjutsu".



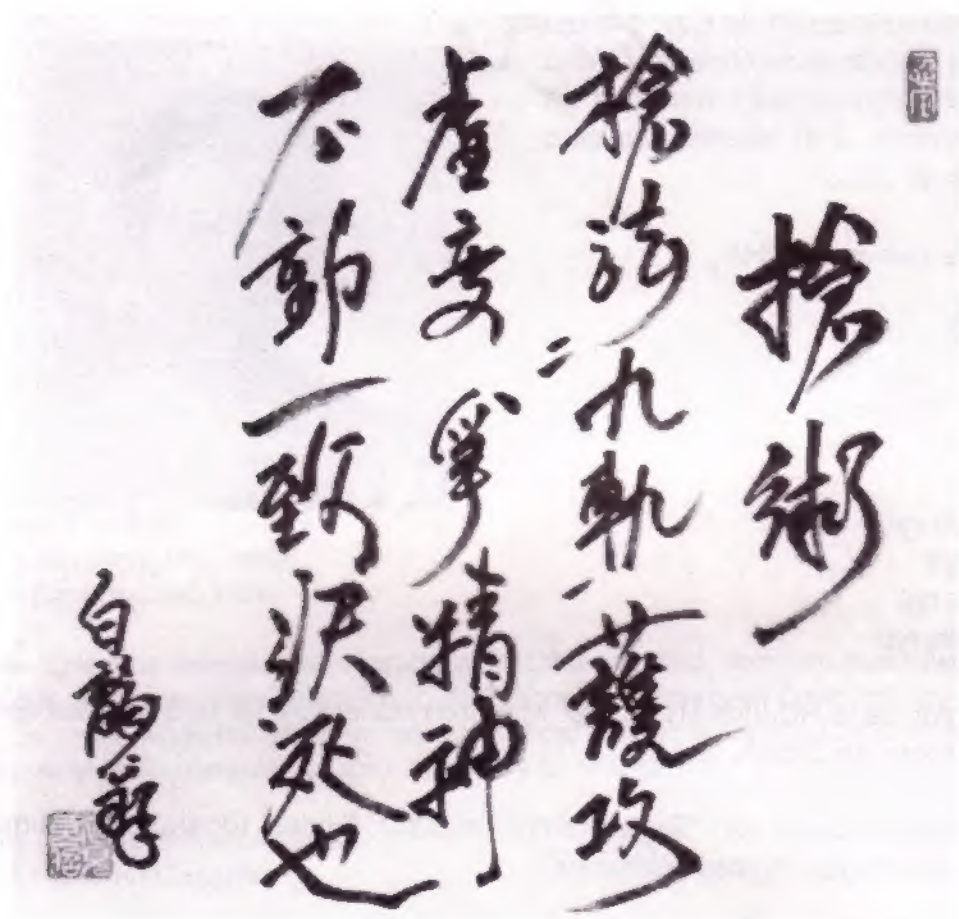
Takamatsu Toshitsugu.  
Maestro del Autor.



Masaaki Hatsumi

# 槍 術

初見良昭著



土屋書店刊



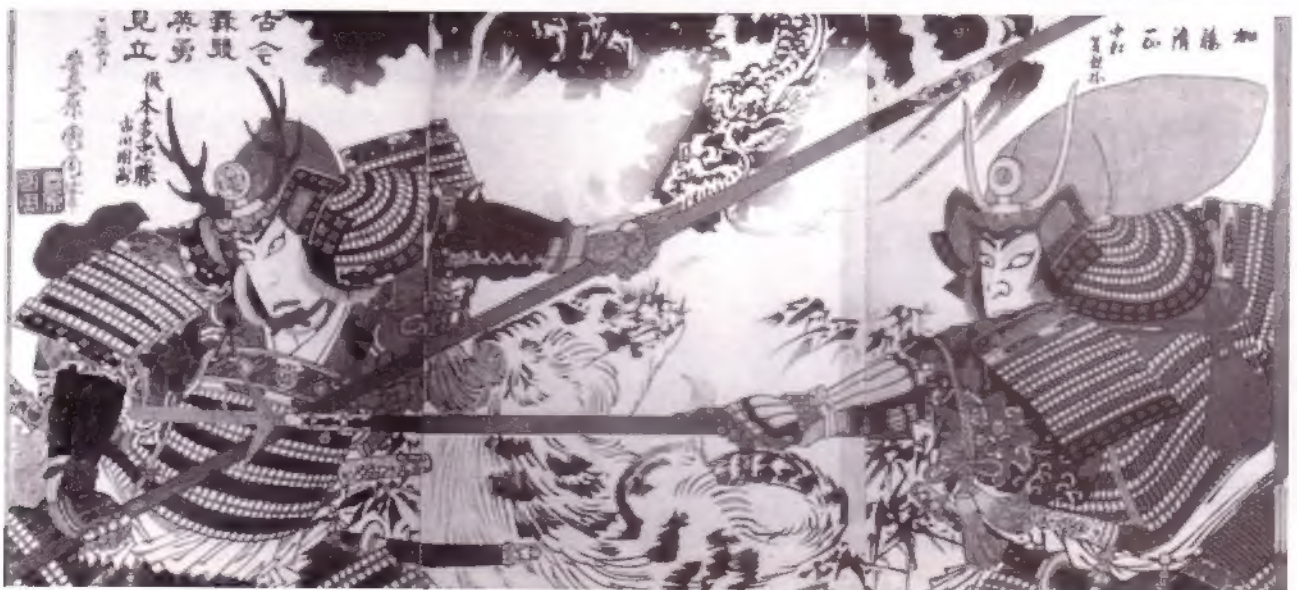


Selección de seis héroes

Samamoto Kansuke Nudo Dokisai



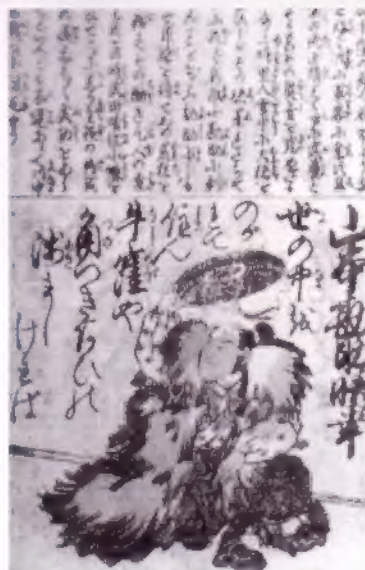
Kato Kusomasa (derecha)  
Honda Tadakatsu (izquierda)



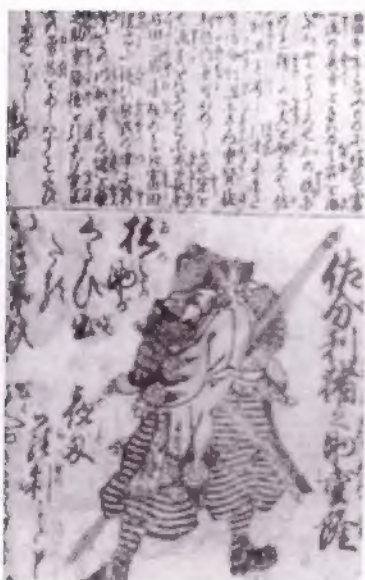




## Masaaki Hatsumi



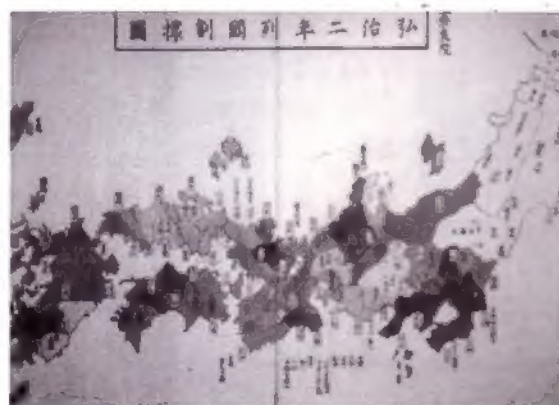
Maestros de SOJUTSU (de izquierda a derecha)  
Yamamoto Kansuke Harayuki  
Shimayama Eian  
Saito Denki Bo  
Saburi Inosuke Shigetaka







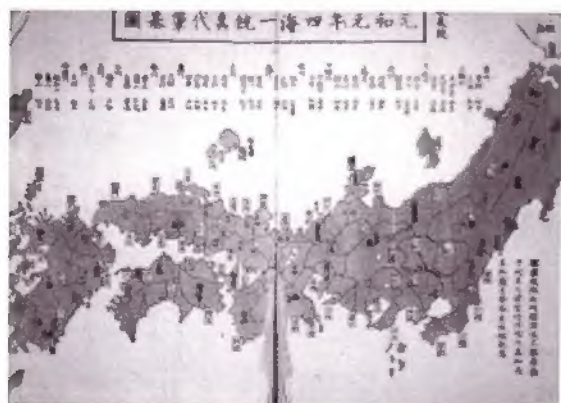
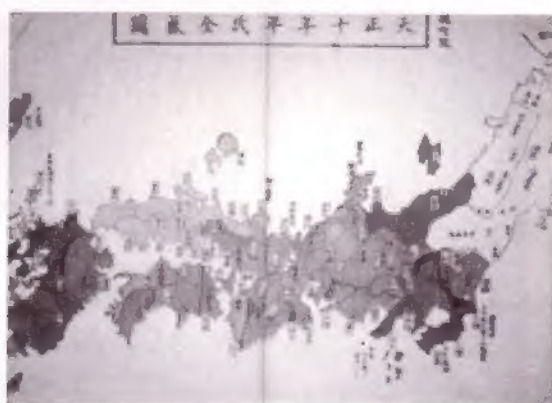
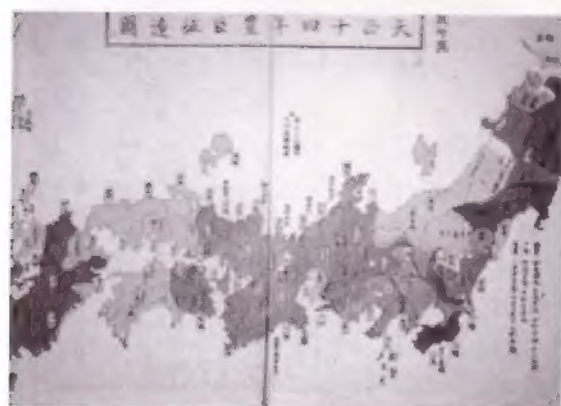
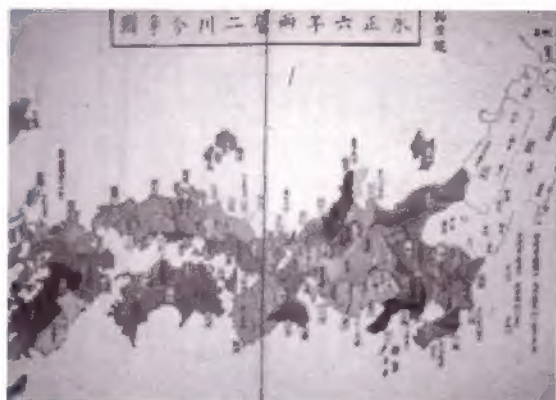
Estados japoneses que cambiaron durante la época de guerra.





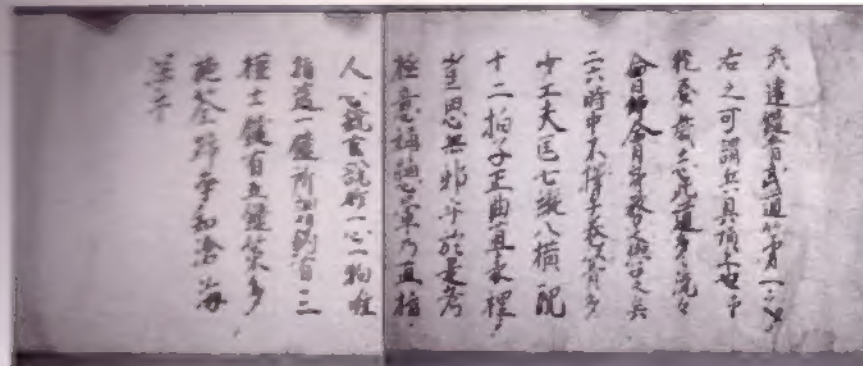


# Masaaki Hatsumi

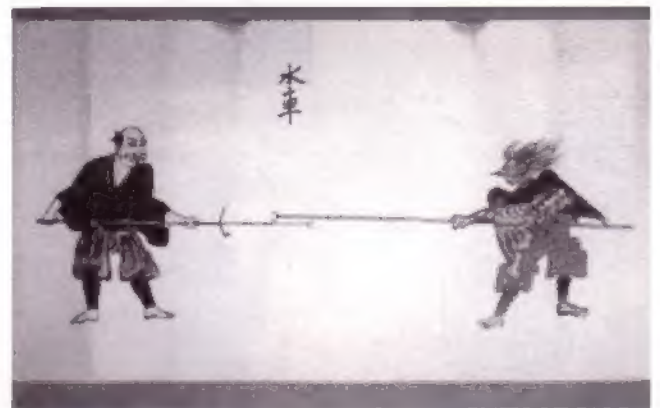


Saburi Sojutsu Emaki  
Hidan (pergamino se-  
creto con diagrama)





Omote Ura



Suisha (o Mizuguruma)

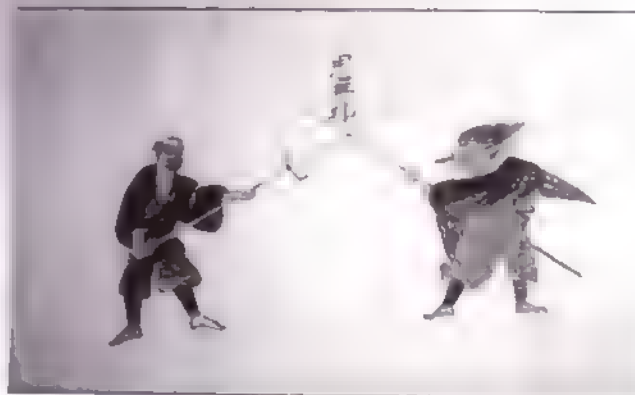


Suigetsu





# Masaaki Hatsumi



Onmujaku

Koko (o Koyuo)



Hidari no Nami

Mae no I



# Sô Jutsu



Ura no I



Kaka no I



Nori



Jun







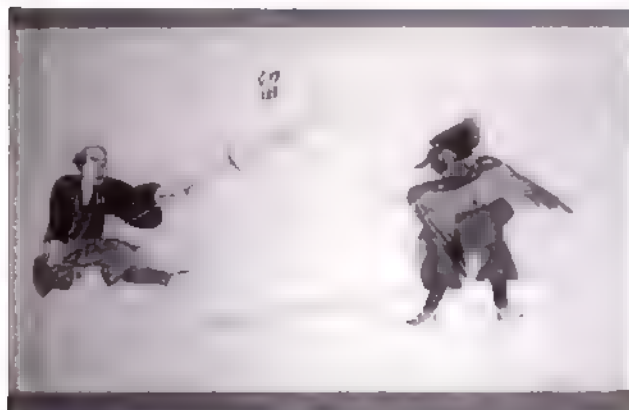
## Masaaki Hatsumi

---



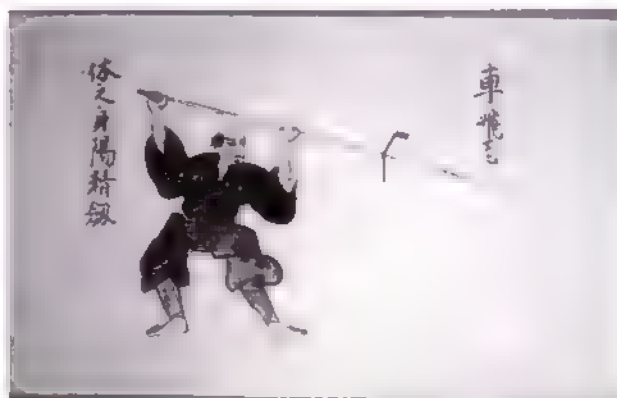
Gyaku

Hankau



Ryu

Kuruma Hishi Taino Shimyo Seiken

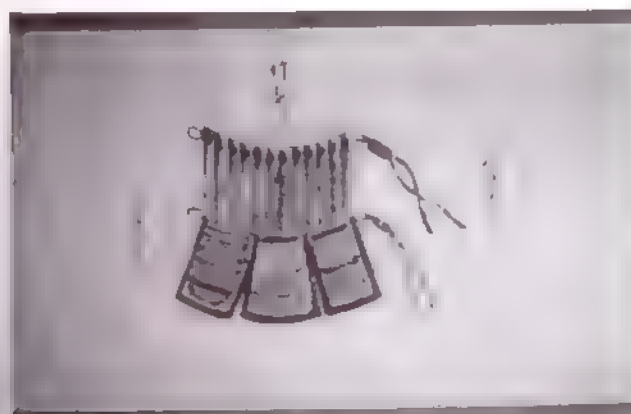
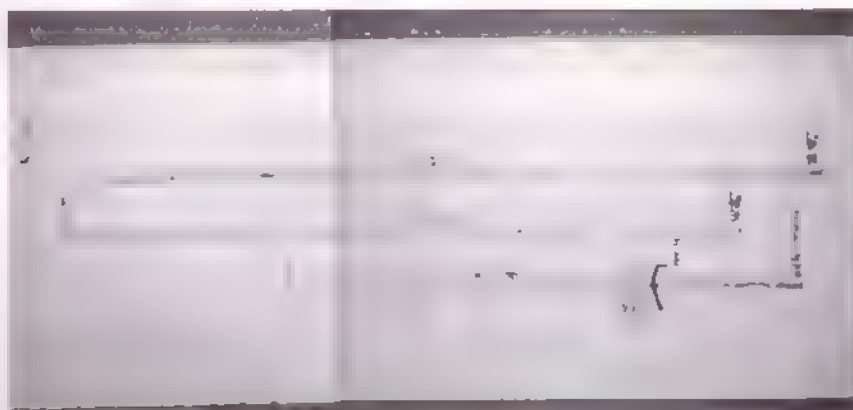




Ken no Shin Yosei Ken



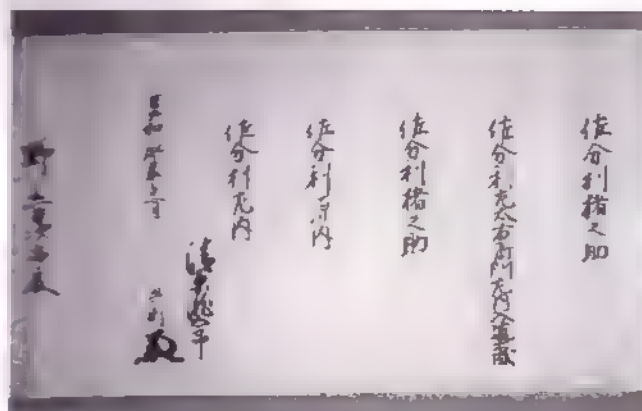
Tachiai



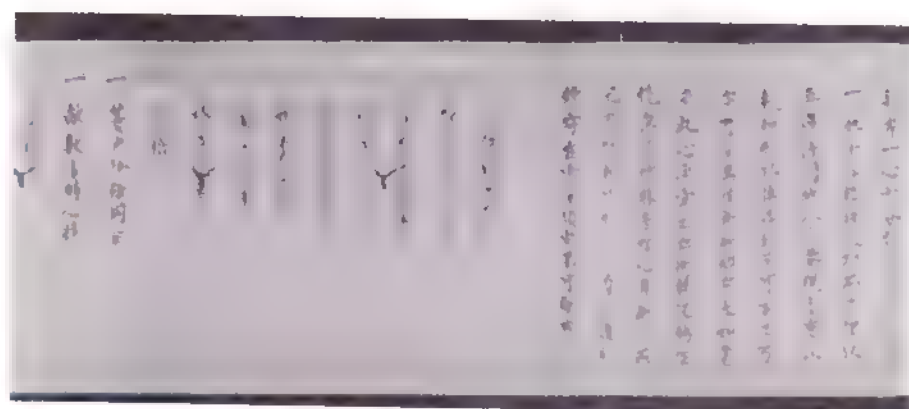


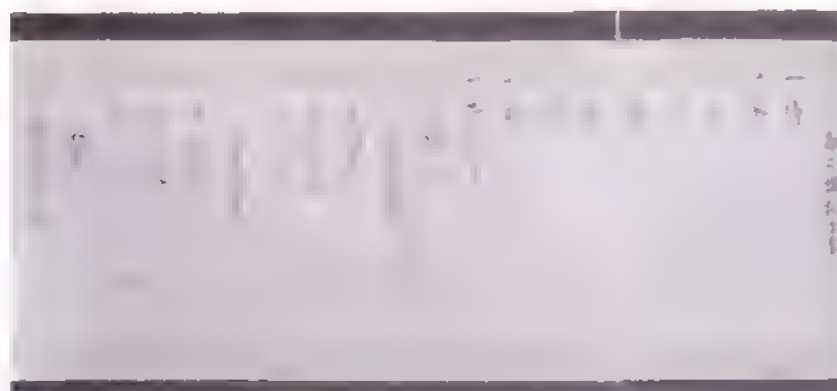
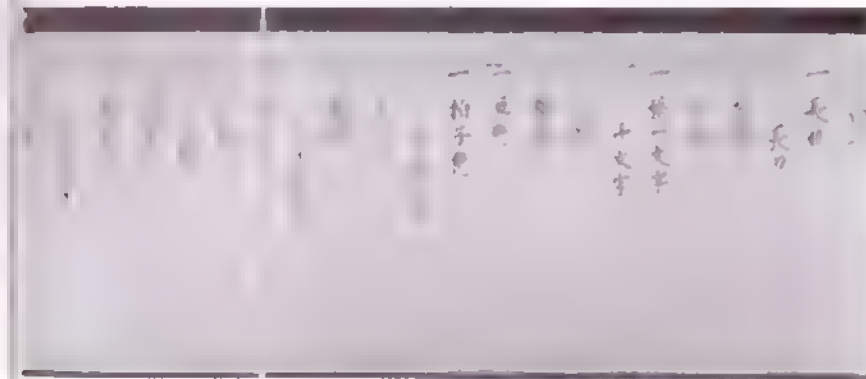
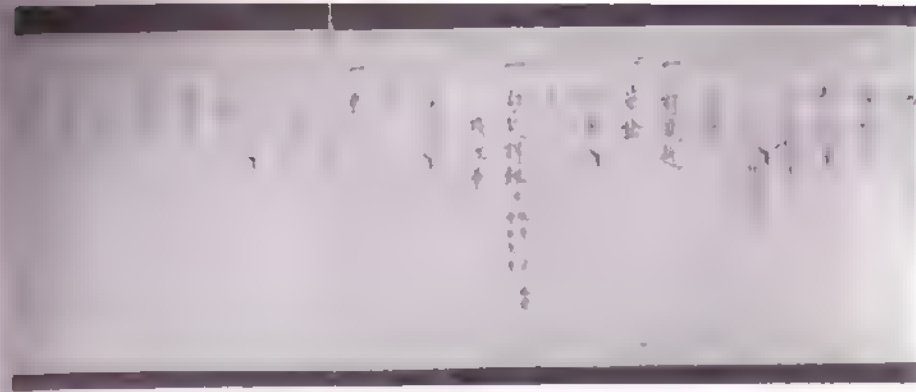


# Masaaki Hatsumi

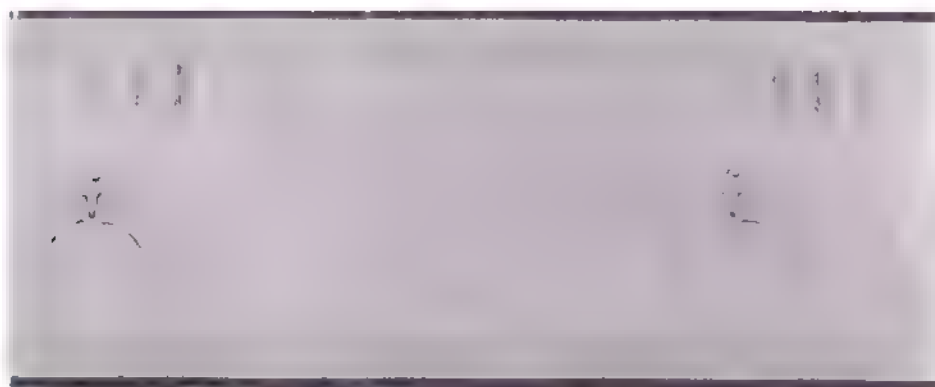
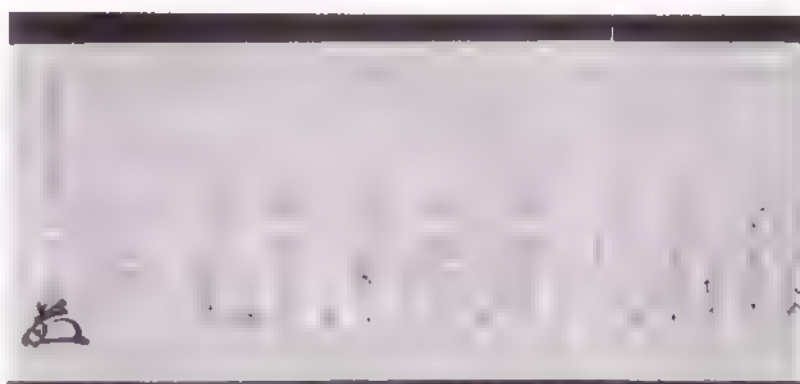
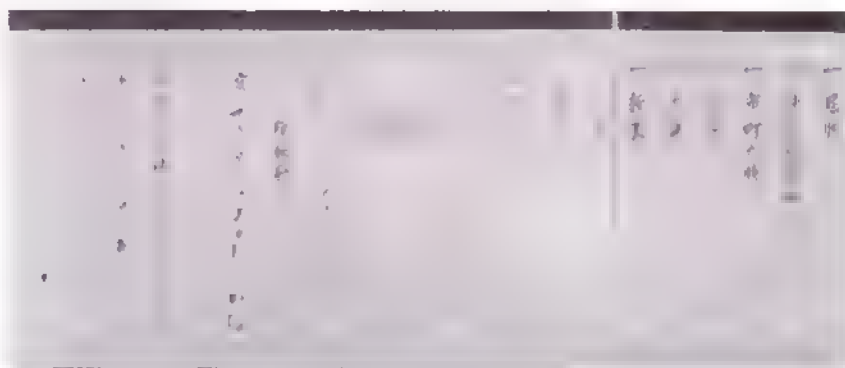


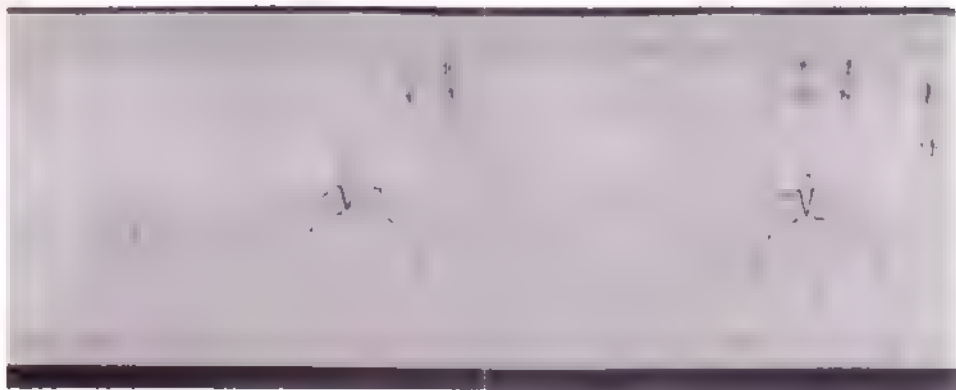
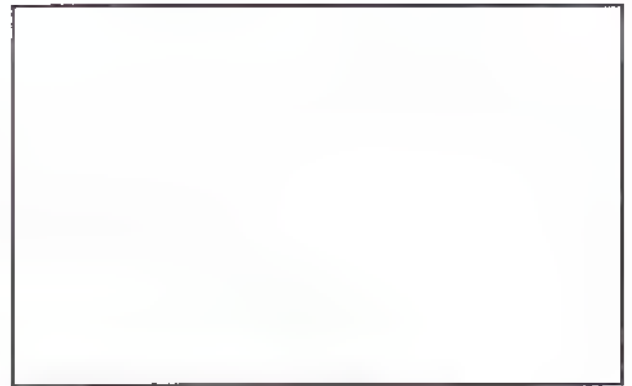
Muhen Mukyoku ryu Sojutsu Hikan









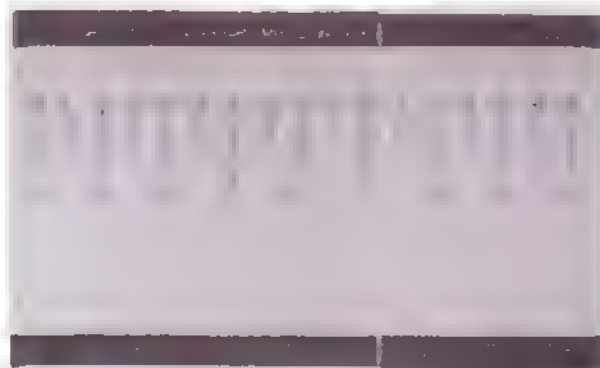
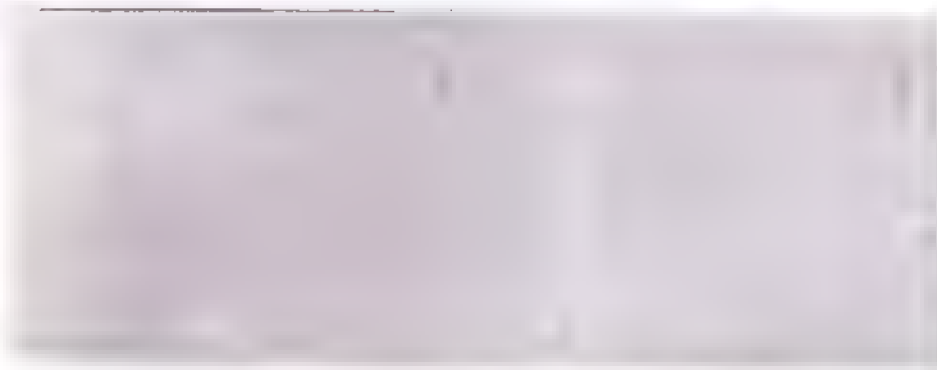
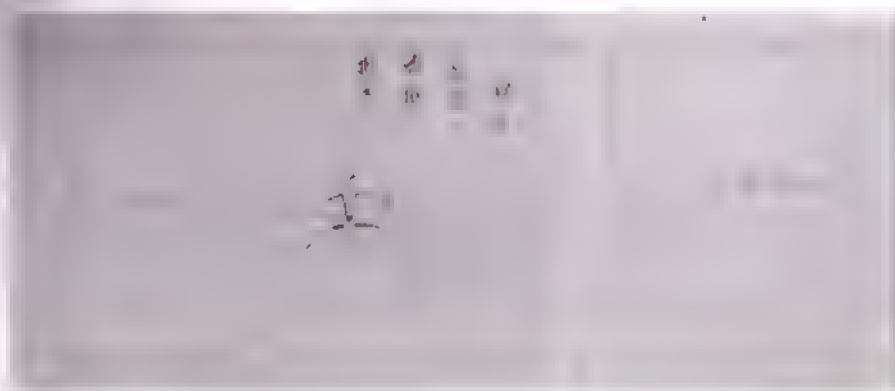


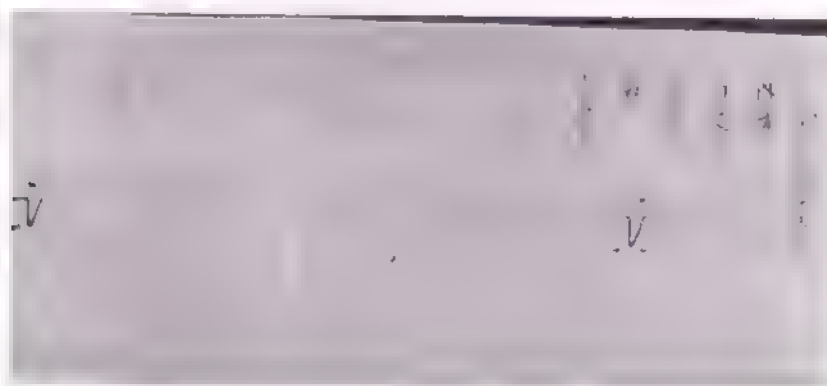
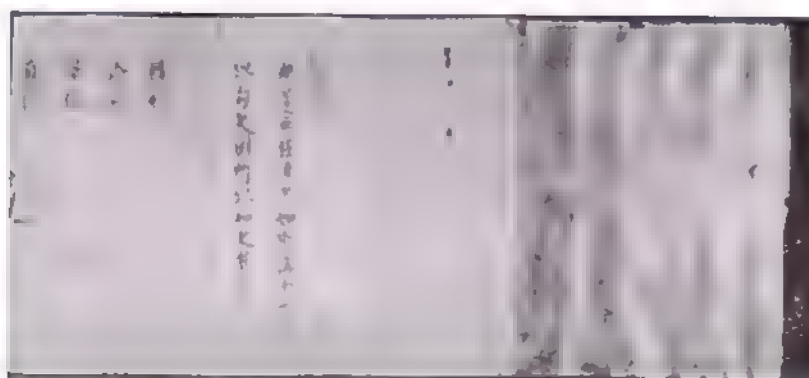
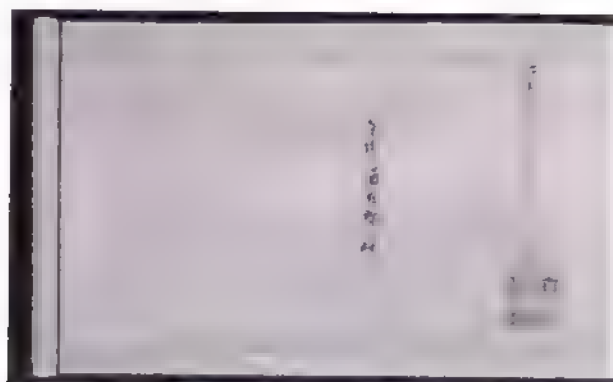






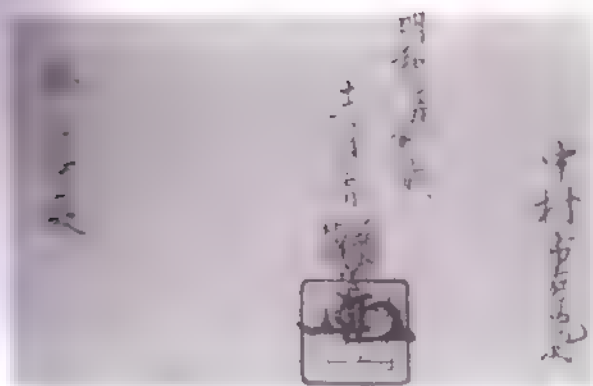
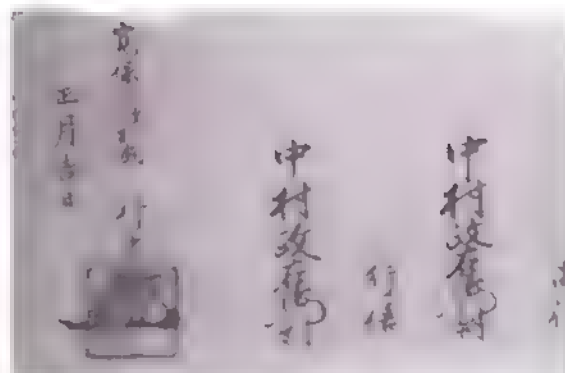
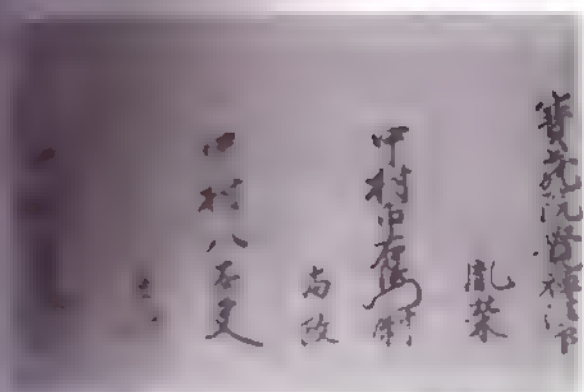
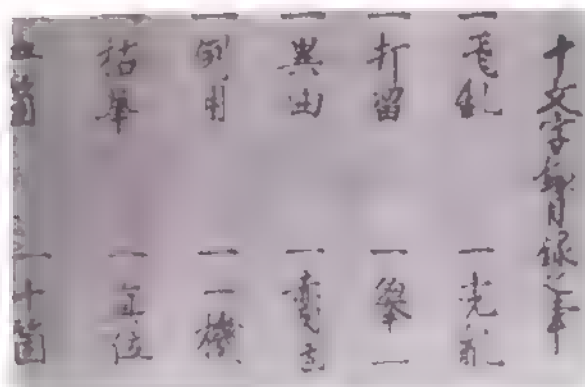
Hozo-in ryu Sojutsu Hikan





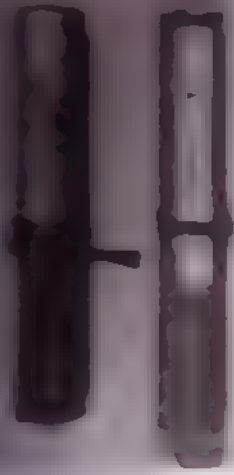


Hozo-in ryu Sojutsu Hikan - tres pergaminos.



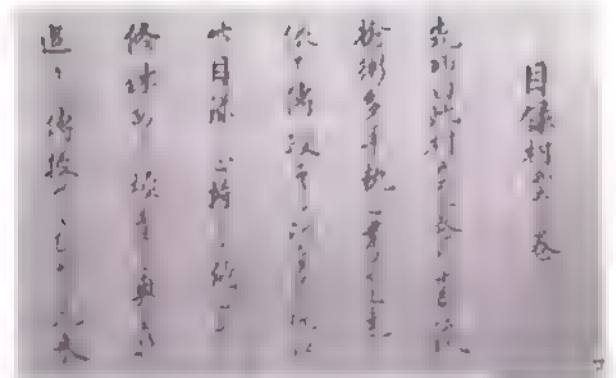




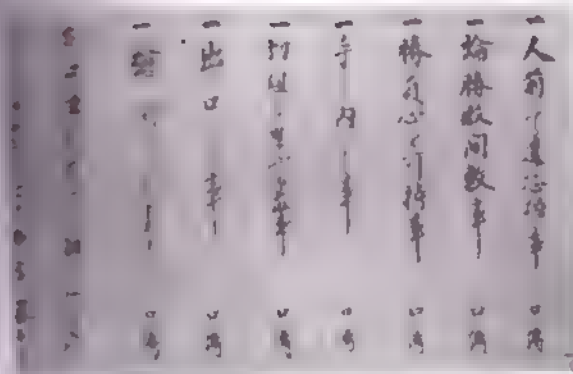


Katori ryu Sojutsu makimono.  
Taneda ryu Sojutsu shiyu mokuroku makimono.

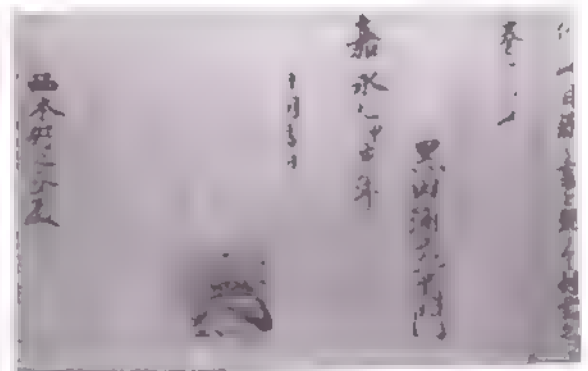
Una parte del  
Katori  
makimono



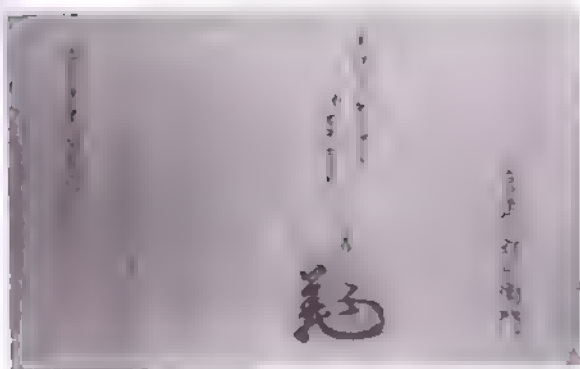
Una parte del Katori ryu makimono



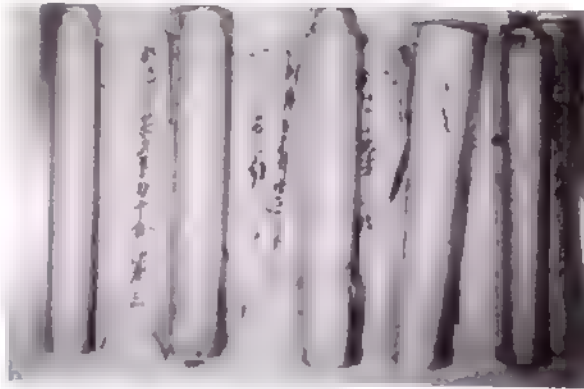
Una parte del Katori ryu makimono.



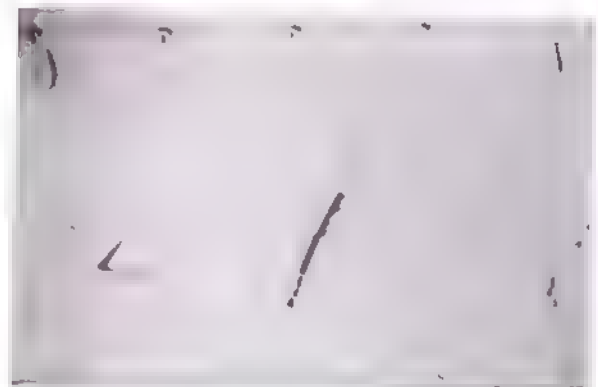
Un pergamino del diploma de Taneda ryu y el  
nombre del receptor.

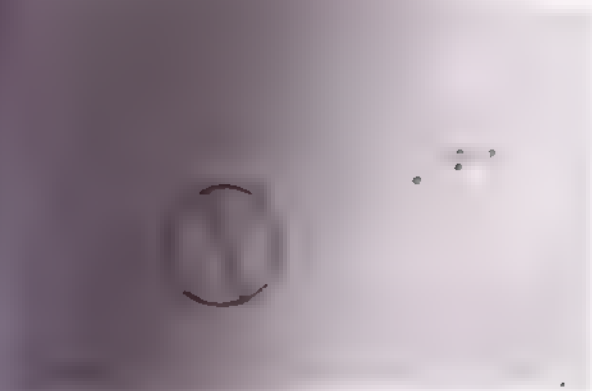




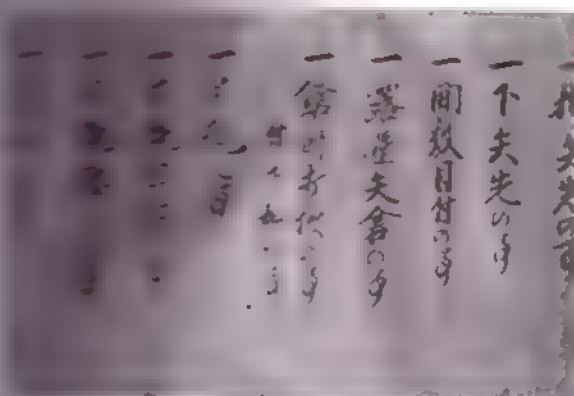


Betsuden ryu hiden sho -  
cinco pergaminos

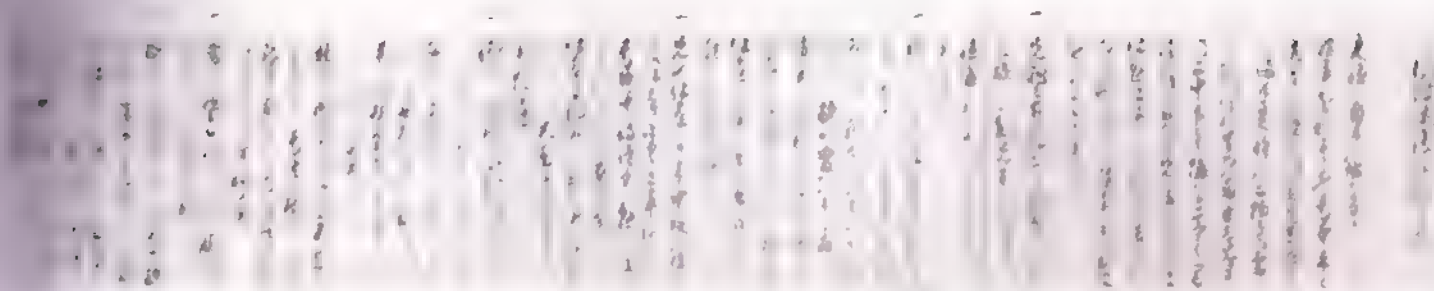




Observando el makimono de Ogino ryu



Densho de Fuden ryu



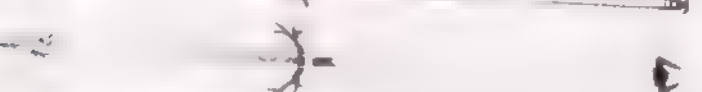
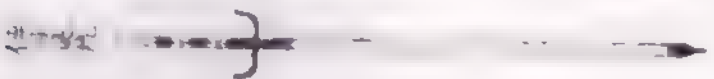
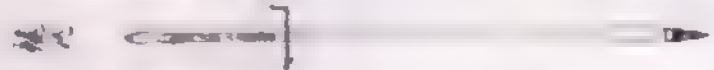


郎提鎮也今據望三壘守刀上洪一七二

化用《詩經》之句 女嬃之婁王也

卷之五 東都 百八不相見及——三三

六、茶之記







## **PREFACIO A LA PUBLICACION**

**por Tomono Taketo, miembro de la Casa de Representantes**



Hatsumi Sensei es un extraño artista marcial contemporáneo que fomenta nuestra teoría tradicional del BUDO y añade un punto de vista internacional a ello. Creo que presentar sus enseñanzas ampliamente es algo maravilloso, no solo para nuestro país sino para el mundo.

Todo el mundo sabe que Sensei nunca lleva trajes de lujo sino mantiene una forma de vida simple, incluso después de ser conocido nacional e internacional.

No tengo ninguna duda de que este nuevo libro resultará una oportunidad de publicidad maravillosa y beneficiará a mucha gente de todo el mundo con su guía.



### PREFACIO DEL AUTOR

Nuestros ancestros, seres humanos primitivos, descubrieron cómo atar un elemento afilado y puntiagudo a un bastón largo y, con él, cazar aves y excavar tierra. Los simios fueron los SOJUTSUKA originales (empuñadores de lanzas).

Hay varias teorías que recuerdan el origen y la historia de la lanza, pero mi propósito en esta publicación de SOJUTSU es enfocarlo desde una visión técnica. Me gustaría seguir el DENSHO, que heredé de mi maestro.

En éste se cuenta que fue en época de guerra cuando el SOJUTSU se usó con frecuencia y por lo tanto desarrolló la técnica. Mi técnica, que adquirí entrenando, ha permanecido como HIDEN (enseñanzas secretas) desde tiempos antiguos. Hay una marca como evidencia, lo siguiente. Me gustaría presentar esto con las frases originales del DENSHO.

"550 A.C., los Budistas y Hoendantachi. Después de que vivieran en Iwashiro en la época de Nyuka, había 7053 casa; había veintitantos miles de Hoendantachi. No podemos ignorar sus poderes. Eran difícil integrarlos en la sociedad. Los dioses se reunieron para tener una convención. Preparaban KUHO. KUHO significa métodos de nueve armas.

1. **Chikujo** (construir castillos): casas de piedra. Habitaciones de piedra.
2. **Jujiseki** (piedra en cruz: Piedra de seis lados, parece una cruz.
3. **Arco y flecha**: madera de melocotón, la flecha tiene una pluma de águila, flecha de 3 pies.
4. **Espada**: atar una espada de piedra a la punta del SHOGUNGI.
5. **Lanza**: atar una piedra puntiaguda a un SHOGUNGI de seis pies.
6. **Bo**: SHOGUNGI de ocho pies.
7. **Hokaya**: SHOGUNGI de tres pies con ambos extremos que cortan como lanzas.
8. **Hoko**: lanza con hojas en cada extremo.
9. **Tenmon, chimon**: caballo, estrategia, etc.

Estos nueve son llamados KUDO.

Luego, durante la era Engan (1336), armas como la espada y la lanza se cultivaron más".



Esta referencia se puede encontrar recordando el origen de la lanza en el antiguo SOJUTSU. Pensemos simplemente en por qué el SOJUTSU se recordaba ampliamente en el periodo de guerra. Cuando los soldados debían luchar con un oponente armado con una armadura y un casco, una lanza les daba ventaja comparado con la espada. Para una espada cortar profundamente a un adversario protegido con una armadura, pero una lanza podía penetrar una armadura, derribar al oponente entre sus piernas. Era muy fácil clavar entre los huecos de la armadura. Maestros famosos siempre usaban las armas más efectivas y eficientes durante la guerra. Ikenao era un maestro de espada larga, Ishino Wakasanokami era un maestro de Sôryu Sojutsu, y Isukahara Bokuden era un maestro de arquería. Y Bokuden era la forma Kange Yuzaemon, Sojutsu. Kamizumi Nobutsuna, reconocido como el número uno de lanza en Ueno no Kuni, era maestro de espada además de

El antiguo SOJUTSU se puede encontrar como Hiden in Dogi no Maki (pergamino de clavar). Dejarme presentar algunas de las tradiciones famosas que se usaron en cada era:

## Período Muromachi (1333-1573)

*Era Tenmon:* Shijo ryu, Sani Ichijo ryu, Hachijo ryu.

*Era Eroku:* Torao ryu.

## Período Azuchi Monoyama (1573-1603)

*Era Tenki:* Kashihara ryu.

*Era Tensho:* Hozo-in ryu, Otaki ryu, Tomita ryu, Dashin ryu, Honshin Kyochi ryu, Nakamura ryu, Banzu ryu, Kinoshita ryu, Tanso ryu, Nakane ryu, Saburi ryu, Oshima ryu, Ihyaku ryu, Riso ryu, Isshi ryu, Hozo-in Takada ryu, Kushin Sansai ryu.

*Era Bunroku:* Muhin Yamamoto ryu.

*Era Keicho:* Muken ryu, Honma ryu, Shine ryu, Kenko ryu, Kayu ryu.

## Período Edo (1603-1868)

*Era Genwa:* Hikita ryu, Seio Shinden Muso ryu, Betsuden ryu.

*Era Kanei:* Taneta ryu, Oshima ryu, Kashihara ryu, Kyoza ryu, Muhen ryu, Saizoin ryu.

*Era Shoou:* Jitoku ryu.

*Era Kambun:* Shinten ryu.

*Era Genroku:* Ichuha Honshin Kyochi ryu.

Hay muchas más tradiciones y la forma de sus lanzas difieren según el sistema. También la madera usada es diferente -roble, roble blanco, etc.- Una lanza de bambú tenía una punta afilada en el extremo. Algunas estaban hechas rajando el soporte de bambú e insertar una hoja de bambú. Había un tipo de lanza llamada **Nagayari** (lanza larga) que tenía un bastón de más de tres metros de largo.



También, hay varios tipos de lanzas tales como el **Tesuyari** (lanza de hierro), que tiene un soporte de hierro; **Kamayari** (lanza de guadaña), que tiene una punta como una guadaña; **Sambonyari** (lanza de tres longitudes); **Kuda yari** (yari de tubo); **Kagiyari** (lanza de gancho), etc.

También podemos diferenciar las lanzas por el tipo de accesorios, p.e. la forma de la hoja y la punta. Está el **Su yari** (lanza descubierta); **Fukuro yari** (lanza cubierta en bolsa); **Kamayari**; **Jumonji yari** (lanza en forma de cruz); **Kikuchi yari** (lanza para excavar la tierra); **Katakama yari** (lanza de una hoz; **Taishin yari** (ó Omi no yari, lanza de largo soporte); etc.

Inevitablemente, las forma de la lanza, junto con las variadas posturas de lucha, se hacen idénticas, respectivamente, luego pasan a innumerables variantes. Cada periodo e incidente después se convierte en la esencia de la practicidad. Luego, desde ahí, dieron origen a las tradiciones de la lanza. Me gustaría introducir algunos DENSHO al lector y después de haber visto los pergaminos de la antigüedad, espero que todos revivan este SOJUTSU maravilloso en el mundo moderno, imaginando el SOJUTSU de los viejos días.

Comencemos con una grabación de SOJUTSU de una parte del DENSHO que heredé.

Viendo estos relatos, el lector puede entender el proceso de convertirse en maestro de SOJUTSU, empieza con base del TAIJUTSU y luego se desarrolla el SOJUTSU.

Según SHINDEN FUDO RYU DAKENTAIJUTSU:

Fue originada por Izumo Kanja Yoshiteru, nativo de Shimon Izumo durante el periodo Eikyū. Durante la era Seichō, Shinmon Kokanja Yoshikane comenzó con Kushin Fudo Ryu Dakentaijutsu, formas de espada, y Sojutsu, que se desarrolló primero en éste.

Mizuhara Karo Yoshinari de Honryū era un lord del castillo de Mutsu Mizuhara. Hay un rumor de que era descendiente de Yoshitsune. Alrededor de Kankyū 7 (1197), se reconoció como autoridad de Daken Taijutsu, Ba jutsu (montar a caballo), sojutsu, formas de espada, etc. También sobresalió en el lai de Shinden Fudo ryū, y su espada no se podía ver a simple vista. Hay otros relatos de Amatsu Tatara Kushin Hibun, que se dice tener los pergaminos de visiones secretas de la espada y la lanza.

Showa 59, 21 de Enero  
escrito con las bendiciones  
en el día del tigre,  
nevando en el exterior

Haku ryū o.







El primer Pergamino de la Bujinkan Sôjutsu

<b>Kaisetsu Gata .....</b>	<b>35</b>
<b>Gokui Gata .....</b>	<b>73</b>
<b>Menkyo Kaiden .....</b>	<b>107</b>
<b>Keiko Gata .....</b>	<b>138</b>



# Kaisetsu Gata

Formas de Diversión





### **KAISETSU GATA: Formas de Diversión**

Antes de que nadie considere que va dominar el SOJUTSU, me gustaría hacerles entender la esencia del SOJUTSU. Para lograr esto, creí que debía empezar explicándolo de una forma moderna y completa, pero creo que sería mejor comprender la escritura de la herencia antigua de forma intuitiva y obtener la habilidad del SOJUTSU a través de ella.

#### **Recopilación de la lanza secreta.**

En general, no sólo en SOJUTSU se habla de la forma de derrotar al enemigo. La manera requiere rigurosidad, la técnica requiere precisión, el poder requiere adaptación, el éxito requiere espíritu interior, la totalidad requiere unidad. En general, el método de SOJUTSU se basa en la lógica que muestra la debilidad debido a la espera. Las técnicas con el cuerpo deberían ser libres, cruzando como un pájaro volador, cargar con coraje, retirarse silenciosamente. La persona con esta actitud puede cargar y atacar al enemigo con timing correcto. No deben tener miedo al oponente, si encuentras el miedo en la cara del enemigo deberías cargar y luchar. Esta es la esencia de la lanza y la espada secretas.

#### **Relato de la técnica secreta de espada.**

Una persona que practica SOJUTSU debería llevar un itinerario diario irregular. No debe comer demasiado, no debe comer muy poco. En general, en batalla, siempre concéntrate en ganar. Si se continúa con este espíritu él puede ganar incluso una batalla crucial y mantener el espíritu de lucha a través de la técnica. Se deben tener varios cambios, guardar secretos del enemigo, mantener la mente en calma, para ganar él debe tener el espíritu para ganar, si mira a los ojos del oponente, uno ve miedo en sus ojos, entonces uno manifestará el mismo miedo en uno mismo. Tomando al oponente casualmente está bajo el riesgo de perder el combate y temiendo al enemigo innecesariamente no ganarás la batalla. De una manera o de otra perderán el combate. si mantienes tu mente concentrada y el cuerpo preparado está en la condición adecuada para luchar, esta preparación y enfoque está bien equilibrado.

Los relatos anteriores se deben considerar el método de la victoria definitiva a través del SOJUTSU. Sin embargo, es aplicado a la espada y a todos los otros dieciocho BUGEI (habilidades marciales), y no está limitado al SOJUTSU. En general, se debería recordar como un método conciso para los dieciocho BUGEI.





Anteriormente he explicado el KAISETSU (explicación) gata como el KAISETSU gata pero asumo que algunos estudiantes pueden señalar que la escritura es diferente, y me atrevo a explicarlo como KODEN (herencia anti-...) TSU (técnicas de lanza) gata como SOJITSU (realidad de la lanza) gata. El BUJU y el BUFU nunca pueden expresarse de forma escrita. No hay nada que sea tan sencillo. Sólo entonces se puede utilizar los métodos del BUNTAI gata. Creo que el lector comprende ahora que hay demasiadas cosas en el mundo que nunca pueden encontrar. Quiero que el lector sienta y adquiera la experiencia de KAISETSU gata probando y sintiendo con la piel repetidamente, no leyendo las explicaciones del HISO (lanza secreta) o los relatos del HISOJUTSU (técnica secreta). Me gustaría también que el lector supiese ahora que podría leer el mundo con algo más que los ojos y la mente.





**JINBAREI: Saludo de combate**

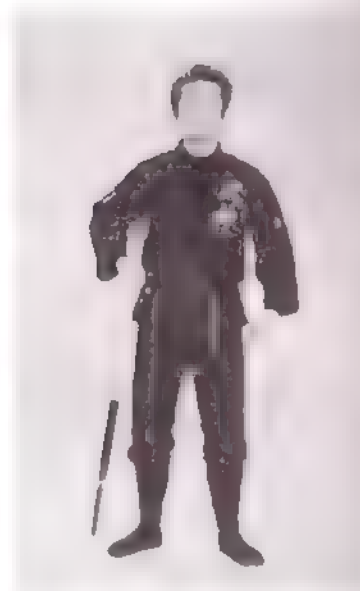
**TACHI REI: Saludo de pie**



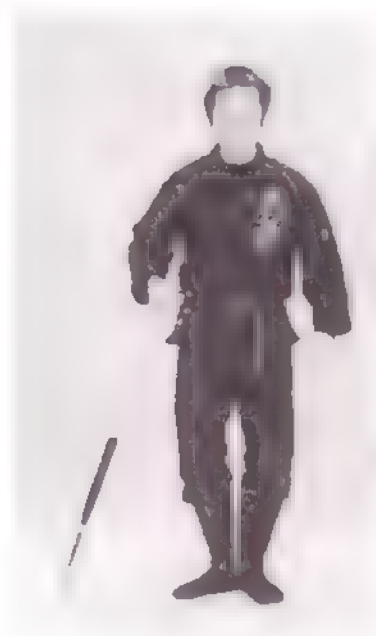
1. TACHI KAMAE



2. Mueve el pie derecho atrás.



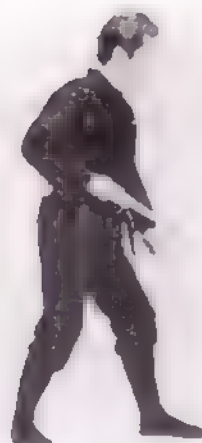
3. Mueve el YARI a un lado y saluda.



4. Mueve el pie izquierdo atrás y luego permanece recto.



5. Mueve da tres pasos hacia atrás.



6. Muévete hacia el blanco.

**SA REI:** Saludo sentado

2. Mueve el YARI al lateral.

1. Coloca el YARI sobre el muslo derecho.

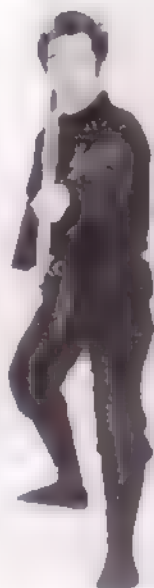


3. Saluda.





## KANPO



### 1. SEIGAN no KAMAE.

Tira la pierna derecha atrás y apunta con el YARI (la punta) a los ojos del oponente. Baja las caderas ligeramente con el ISHIZUKI (extremo romo de la lanza) inclinándolo hacia el suelo.

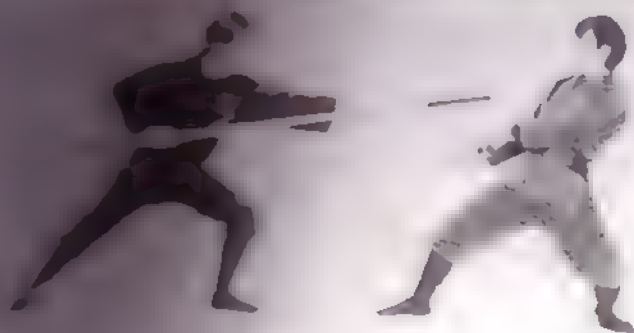


2. Sin mover las piernas, utiliza todo el cuerpo para hacer TSUKI (golpe de punta) con el YARI.



3. Girando hacia atrás con la parte superior del cuerpo, establece la postura para distraer, colocando la mano derecha en línea con el hombro derecho.





4. De nuevo con la fuerza de la parte superior del cuerpo, haz TSUKI con el YARI hacia el pecho del oponente.

Los movimientos 2,3 y 4



6. Cuando me dí cuenta de que el oponente intentaba atacar mi SUKI (punto vulnerable) estiré la pierna izquierda y deslicé mi cuerpo atrás con el giro recíproco de inercia y barrí la pierna izquierda del oponente.

SAI (muslo)





## Masaaki Hatsumi

KAKU (rodilla)



YAKU (lado de la canilla)



TOKI (empeine)



MIYOKI NO  
KAMAE

7. Cuando el opo-  
nente cae, le pre-  
siono con el  
ISHIZUKI y le re-  
mato con un golpe  
ZANSHIN (disposi-  
ción a reaccionar al  
oponente).





## SHIHÔ WAZA

### 1. RYUSUI NO KAMAE.

Coloca la punta del YARI hacia abajo como un arroyo fluyendo desde la derecha mientras agarras la TSUKA (empuñadura) ligeramente por encima de la cabeza. Los pies deben estar alrededor de 2 pies de separación. Las rodillas deben estar relajadas y poder doblarlas hacia delante y hacia atrás libremente.



2. Camina con el pie izquierdo, a la vez que te mueves hacia el oponente y apuntas con la punta del YARI al corazón del oponente. Sin embargo, el movimiento del YARI debe ser rápido para atacar y sacar.



3. Haz RYUSUI no KAMAE llevando el YARI cerca del cuerpo.





## Masaaki Hatsumi



4. Mise TSUKI (golpe de punta superficial o engaño)



5. Gira el cuerpo a la derecha, y comienza un segundo ataque, luego gira el ISHIZUKI hacia izquierdo (lado izquierdo de la cara del oponente). ➡



YOKO MEN izquierdo



6. Suelta la mano izquierda del YARI y gira el YARI al fluir el cuerpo alrededor de él.



7. Agarrando el YARI con la mano derecha, giralo una vez en el aire.







8. Ahora con la mano izquierda agarrando la parte trasera del YARI, empieza a atacar la punta con la mano izquierda. Así se recibe el KUDEN llamado "YARI YASUI" (fácil de sostener)

TSUKI al lado izquierdo.



De arriba a abajo golpea OTOSHI TSUKI (ataque de punta descendente).

9. Termina con MYOHEN (cambio hábil) ISHIZUKI desde el nivel más bajo para golpear a los genitales del oponente. ZANSHIN

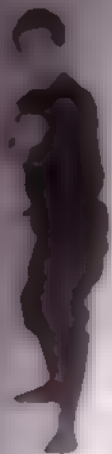




YOKI NO KAMAE



## HICHO HO



1. CHUDAN NO KAMAE.

Apunta el YARI hacia el pecho del oponente.



2. TSUKI en marcha.



## Masaaki Hatsumi

---

**3.** Mientras das un paso a la derecha, suelta la mano izquierda.



**4.** Mientras cambias la posición del cuerpo, agarra el extremo del ISHIZUKI del YARI con la mano izquierda.

**5.** Suelta la mano izquierda y agarra el YARI con la punta en el aire.



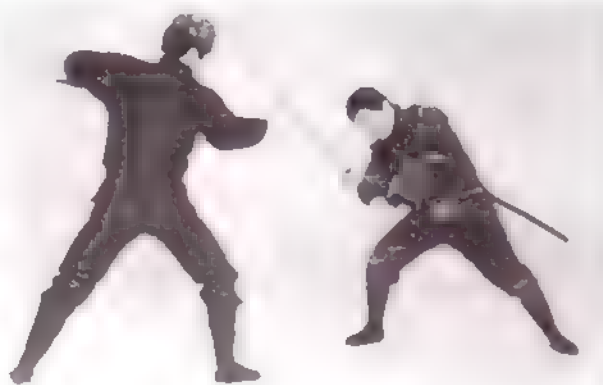
**6.** Agarrando el extremo del YARI con la mano izquierda, gira el YARI lateralmente hacia la cara del oponente y TSUKI, cortando rápidamente al oponente.





7. Clava en la parte superior izquierda del dorso del oponente por encima de Amado (puerta de lluvia o arteria carótida); clavar en cualquier parte será efectivo; depende de la posición del cuerpo. JUJIRO TSUKI (ataque de punta al cruce).

Se extiende el tendón del codo del



Atraviesa el KYUSHO del oponente con el YARI.

8. Mueve el YARI a un lado.





## Masaaki Hatsumi

---

9. TSUKI al cuerpo del oponente libremente.



ITTEN NO MAKI.

10. Practica -3, 4, 5, 6 y 7- repetidamente mientras utilizas HICHO (pájaro volador) en 3 y 4. ZANSHIN.





## HITOTSU AI HO



1. JODAN NO KAMAE.  
KAMAE en el que el  
YARI se sostiene por  
encima de la cabeza.



2. MAKE HOI (rodeo en abrazo)  
no KAMAE soltando la mano iz-  
quierda.



## Masaaki Hatsumi

---

3. Gira el YARI hacia arriba sólo con la mano derecha, muévete a la izquierda soltando la mano izquierda del YARI.



4. Cambia el cuerpo usando la KATANA del oponente como palanca.



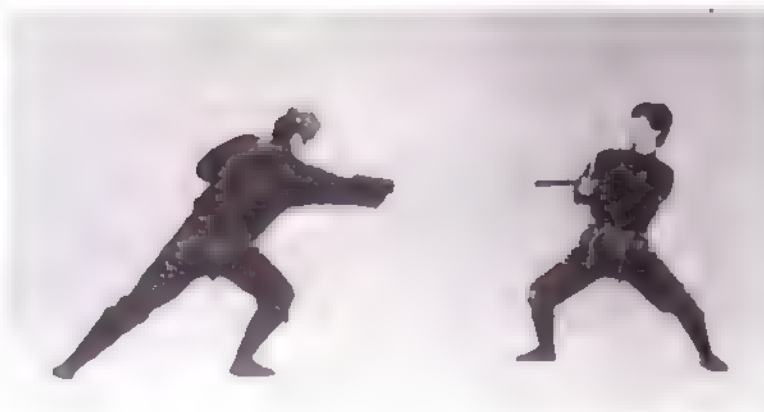
5. Golpea YOKO MEN izquierdo con la hoja del YARI.





6. Baja el cuerpo mientras das un paso atrás con la pierna izquierda.

7. TSUKI izquierda con el YARI al pecho del oponente. Cualquier parte del pecho del oponente sería un blanco efectivo.





### ICHIJU SANTO



1. IHEN NO KAMAE.  
Este KAMAE es para  
engañar al oponente.  
Por lo tanto, no  
hay forma fija.



2. Intentando dar un paso atrás  
con la pierna derecha, ataca de  
punta con el YARI hacia el opo-  
nente.



3. Gira atrás con la pierna iz-  
quierda a la vez que golpeas  
hacia abajo al oponente con el  
ISHIZUKI. Esto está más cerca  
de girar el ISHIZUKI más que cla-  
varlo.



4. Gira el YARI soltando la mano izquierda.

5. Con la mano izquierda y corta, mientras la mano derecha se coloca sobre la empuñadura superior del movimiento de la parte superior del cuerpo para girar hacia el pecho del oponente.



6. Da un paso atrás con la pierna derecha a la vez que haces un KAMAE y suelta la mano derecha, girando la punta del YARI en el aire a la vez que deslizas la empuñadura a través de la palma.

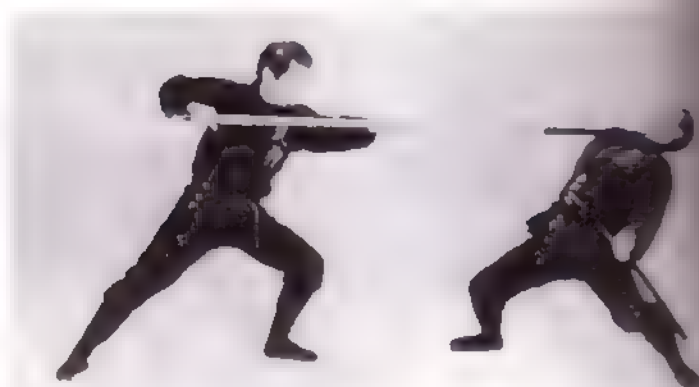
7. Clava la punta del YARI en el oponente con ambas manos sosteniendo el extremo final de la empuñadura cerca del ISHIZUKI.





## Masaaki Hatsumi

8. Extiende el cuerpo hacia adelante (dirigiendo) con el YARI. O TSUKI o corte con el KI (espíritu) extendiéndose a la empuñadura del YARI.



9. Tira el YARI atrás con ritmo.



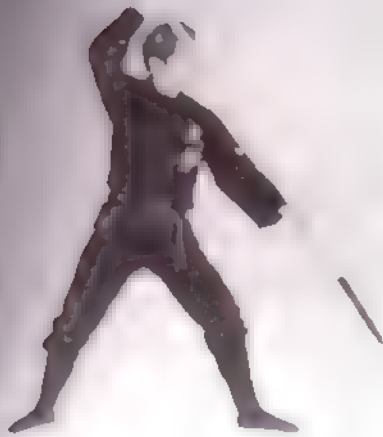
10. TSUKI a través del oponente utilizando SOTAI ICHIJO (la lanza y el cuerpo son uno).







**HATSU AI (HASSAI)**



1. GEDAN NO KAMAE con el  
YARI. Hay tres KAMAE.  
GEDAN significa la  
punta de la lanza abajo.





## Masaaki Hatsumi

---

2. La punta del YARI está en  
ICHIMONJI GEDAN.



3. IHEN NO GEDAN.

4. GEDAN NO KAMAE usando  
1, 2 y 3.



5. TSUKI al pecho del oponen-  
te.



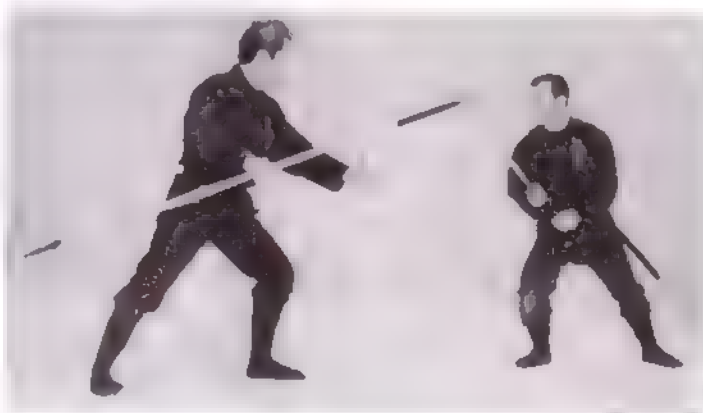
6. La mano izquierda MUTO DORI KATA.

Después de la punta del YARI  
se desliza de soltar la mano iz-  
quierda y agarra el ISHIZUKI  
con la mano izquierda, gira el  
cuerpo desde el lado derecha ha-  
cia la pierna izquierda del oponente.



8. Barre la pierna izquierda del oponente y TSUKI. También se le llama NAGETSUKI (golpe de punta que se lanza).

9. Cambia la posición del cuerpo moviendo la pierna derecha atrás y extendiendo la mano izquierda en frente al lado derecho mientras mantienes la punta del YARI apuntando hacia el oponente, gira el YARI atrás.





## Masaaki Hatsumi

10. Desliza la mano derecha atrás mientras la izquierda agarrar la punta del YARI.



### 11. TSUKI

Después de clavar en el cuello del oponente, saca el YARI con TAWARA NAGE (proyección de la vaina de arroz). ZANSHIN.



KERI IHEN



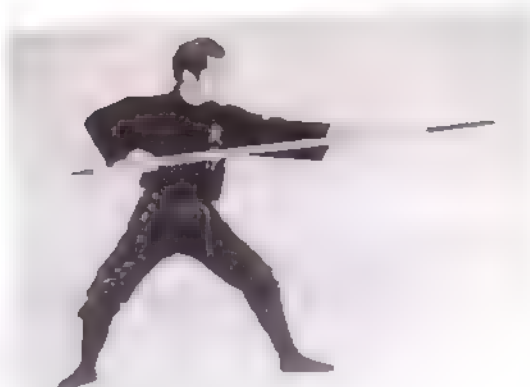




## HISO (HI YARI)



1. CHUDAN NO KAMAE de YARI.

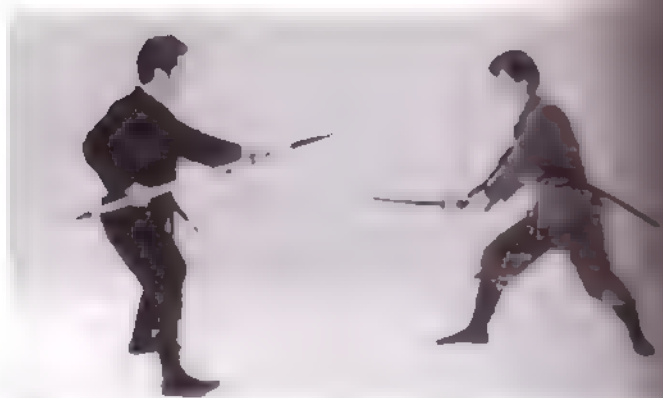


2. TSUKI en el pecho del opo-  
nente.



## Masaaki Hatsumi

3. El oponente intentará esquivar la punta del YARI en alguna dirección. Da un paso adelante con la pierna derecha y gira el cuerpo al girar el ISHIZUKI hacia arriba a los genitales del oponente.



4. Este golpe ascendente no está dirigido a la zona genital. Usa esta maniobra sobre los brazos, ASAGASU o cualquier lugar que haya un blanco fácil. Mientras sacas el YARI de GEDAN del oponente, sigue en contacto con su antebrazo izquierdo.

5. Cambia la posición del cuerpo mientras enrollas el YARI y gira la punta de YARI para atravesar el oponente con RYUKI (espíritu del dragón).



6. Mueve la pierna derecha atrás a CHUDAN no KAMAE, con la mano izquierda preparada para TSUKI.



7. Haz TSUKI a KOTE del oponente y hazlo aplicable a TENCHI SHIHO JIYU TSUKI (ataque de punta de las cuatro direcciones de la libertad del cielo y de la tierra).

8. Patea arriba en los genitales del oponente cuando no se lo espera con IHEN Hiso.



9. Luego arrodíllate con la pierna derecha, "lanza secreta" MOGURI (bajar) en cambio repentino y gira el YARI alrededor de la KATANA del oponente.

10. Levántate de nuevo para cambiar la posición del cuerpo usando la KATANA del oponente como palanca.

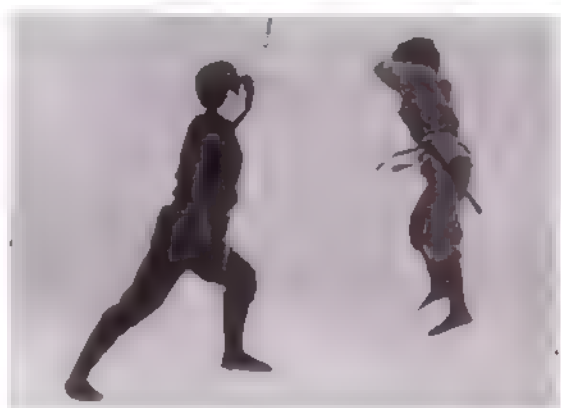
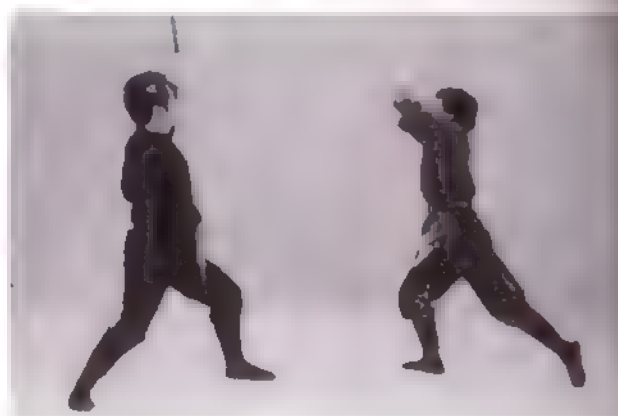




## Masaaki Hatsumi

---

**11.** Gira la KATANA del oponente, su cuerpo se estira hacia el cielo, y es fácil ver el rayo del sol atravesando su cuerpo.



**12.** TSUKI usando un timing rápido, guiado no por el YARI sino por el movimiento del cuerpo.

**13.** TSUKI en la luz como si la atrajese el rayo del sol. Esto también se le llama SAGURI ZUKI (ataque de punta tentador)



SAGURI ZUKI (ataque de punta tentador)



## TENCHI KAKU



1. No muestres el KAMAE físicamente, pero estáte mentalmente preparado. El oponente se acerca con la KATANA en la funda.



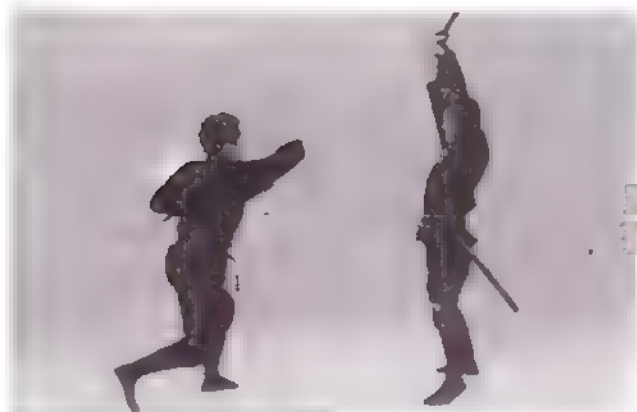
2. Cuando el oponente va a desenvainar la KATANA, relaja la mano izquierda como si nadase en el aire. El KYUSO (lanza inesperada) flota en medio círculo.





## Masaaki Hatsumi

3. Cuando el oponente ataca, prepárate para TSUKI mientras cambias a un lado (TAIHEN).

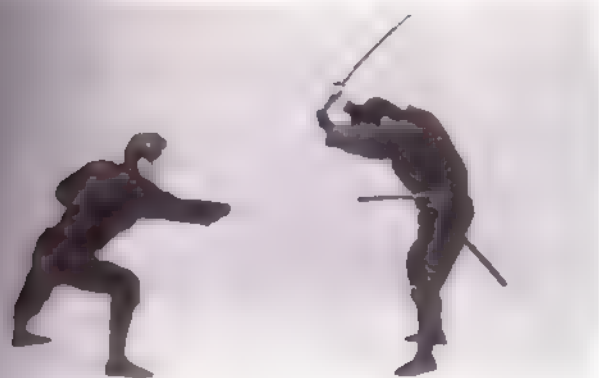


4. Eleva la KATANA del oponente al cielo (ascendente) con el ISHIZUKI.

5. El oponente esquivo el ataque e intenta desviar el YARI. Mueve la pierna derecha o izquierda atrás, dependiendo de la posición del oponente.



6. Suelta la mano izquierda y haz un medio círculo con la mano. Mi mano izquierda está preparada para volver a agarrar la empuñadura.



7. Golpea el costado del oponente con un medio giro de la punta del YARI. Esta bien si el golpe falla.

8. Retírate atrás después del golpe.



9. Con la mano derecha, agarra el YARI a un pie de distancia del filo. Colócate en KAMAE para intimidar al oponente.

10. Golpea con el YARI en la cara del oponente.





## Masaaki Hatsumi

---

11. Después del primer ataque, haz NINOTACHI NO KAMAE (postura de la segunda arma) tirando atrás el YARI.





## HAPPO YAKU



Esta es una técnica secreta de lanza para ser aplicada en el momento evita mi ataque de punta de lanza con su espada a la izquierda o a la derecha. Así que, enseñaré qué hacer después del movimiento del ataque.

1. El oponente retira su KATANA del YARI a la derecha.

2. El oponente intenta avanzar cuando evita mi ataque.



3. Presiona sobre la KATANA del oponente.

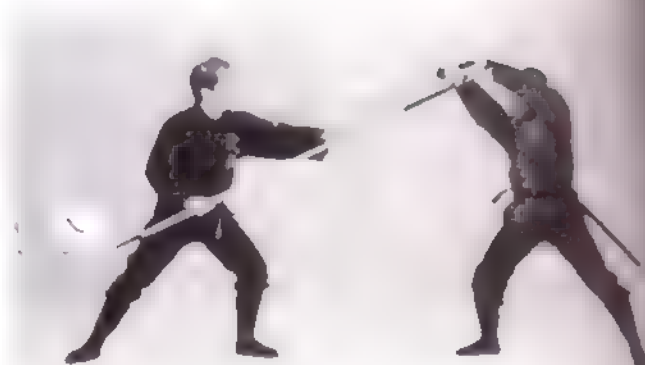


## Masaaki Hatsumi

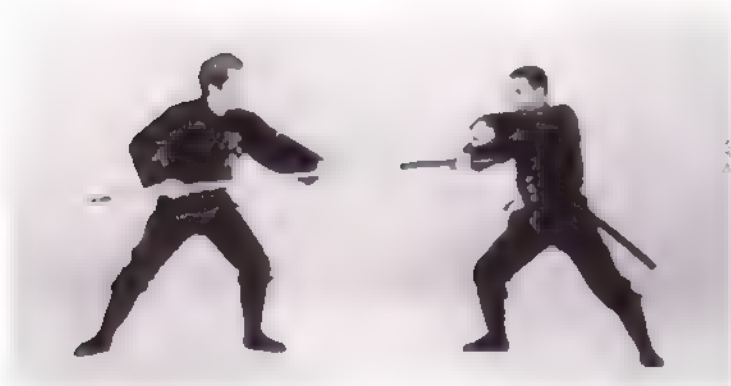
4. Da vueltas a la KATANA.



5. O atrapa la KATANA en el KOTE.

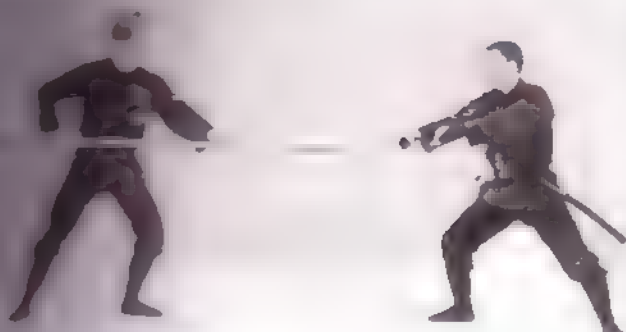


4-5. Para esto se requiere una adaptación sutil, dependiendo del espacio entre el oponente y tú (MAAI).



6. TSUKI al cuerpo del oponente.





7. A la vez que clavas, él desvía el YARI a su izquierda.

8. TAYUSHIN (flujo corporal de la persona).

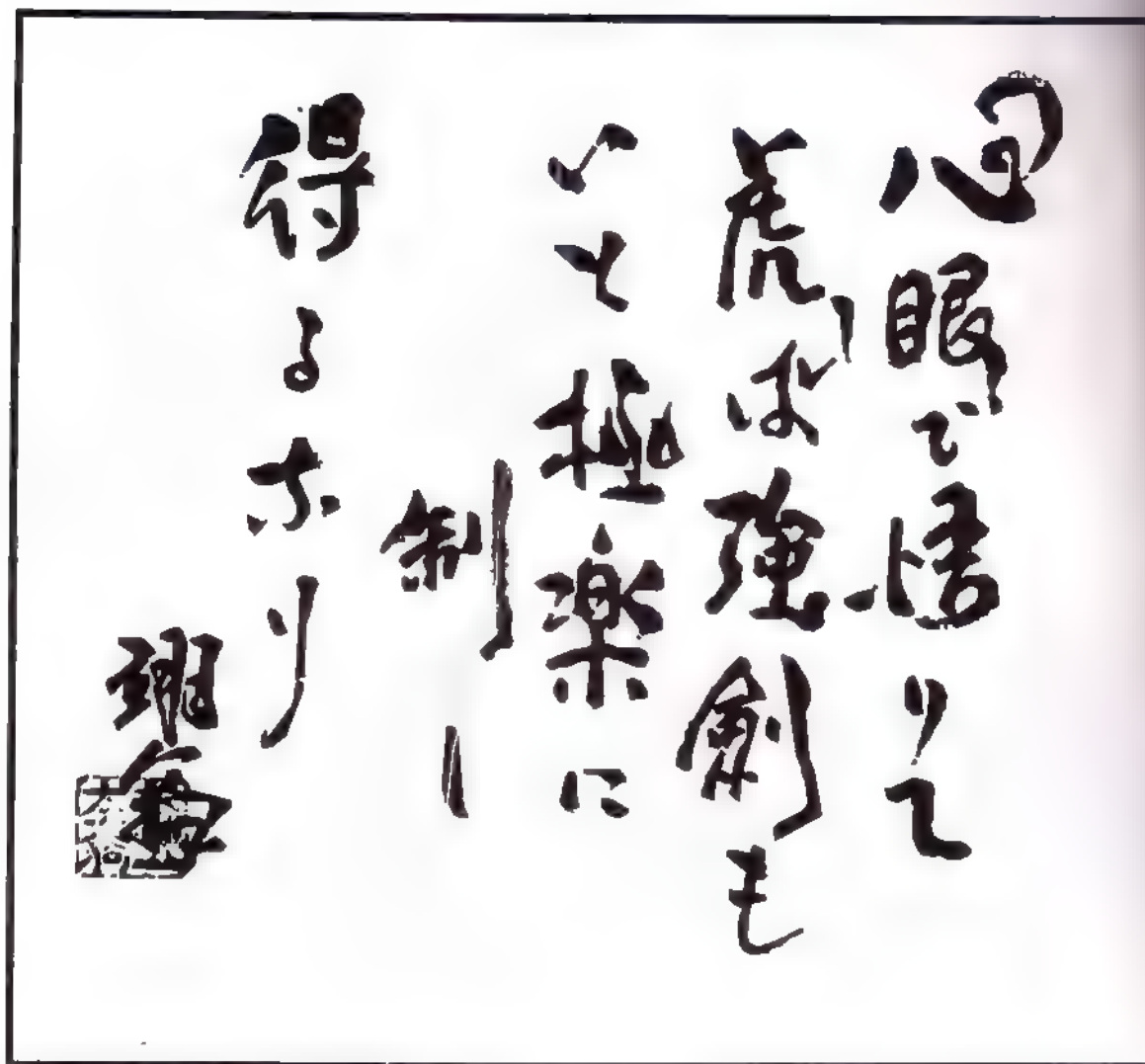


9. Gira (el KOTE del oponente).

10. TSUKI al oponente dando un paso hacia delante con la piera derecha.

Se consciente de que estos nueve métodos son reglas básicas para hacer frente habilidosamente a cientos de tipos de enemigos.





Lee la intención del oponente con tu ojo mental.  
El tigre puede dominar fácilmente, incluso, a un fuerte maestro de katana.



# Gokuí Gata

Las Formas Misteriosas



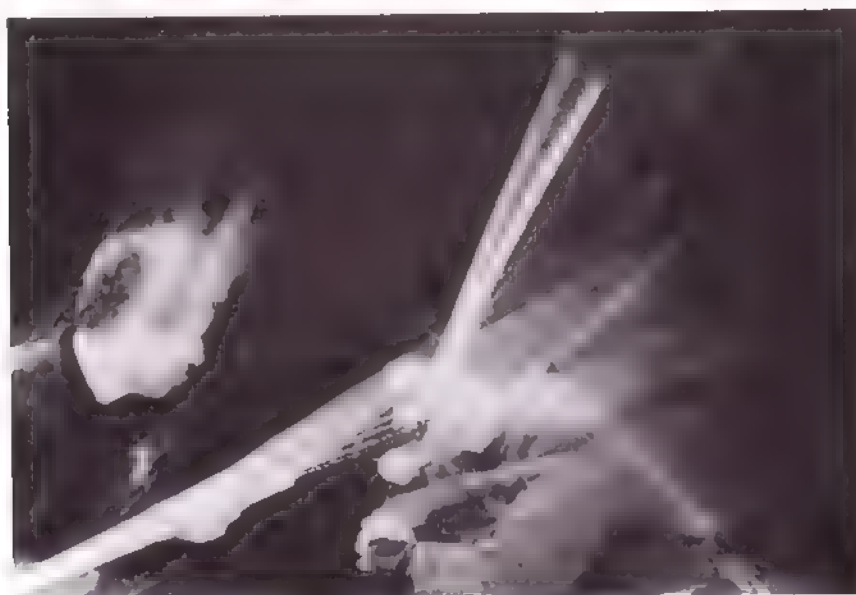


### **GOKUI GATA: Las Formas Misteriosas**

*(También llamado KASUMI-GATA, HAZE-KATA)*

Las técnicas de SOJUTSU se consideran generalmente tan simples como cavar y sacar con muy pocos cambios, el así llamado estilo llamado YARI KURI (juego de brazos: lanza y "manejo") es la esencia de ello. Pero ésta es una vasta y mala interpretación. El lector debe darse cuenta de esto después de haber practicado los nueve movimientos -KANPO, SHIHO WAZA, HICHO HO, HITOTSU, AI HO, ICHIJO SANTO, HATSU SAI, HISO, TENCHI KAKU, HAPPO YAKU. Hay un flujo de movimiento para hacer perder el equilibrio al oponente con un barrido lateral del YARI, lanzándolo después de él defendiéndose contra un ataque de punta del YARI. No se debe mostrar la intención ni el poder físico, despreocupadamente.

En vez de forzar con fuerza para ganar diez combates, uno debe atrapar al oponente con técnicas discretas y con un estado mental cauto. Haciendo demasiado énfasis en el poder de la punta del YARI, sólo acaba destruyendo el equilibrio y el movimiento de YARI, y se pierde el combate por nuestro propio poder. Uno debe practicar con un sentido poético que juega dentro y fuera de la sombra y de la luz, y contiene el cuadro de movimiento sutil del cuerpo con un YARI rodeado de nieva, luna y flores.

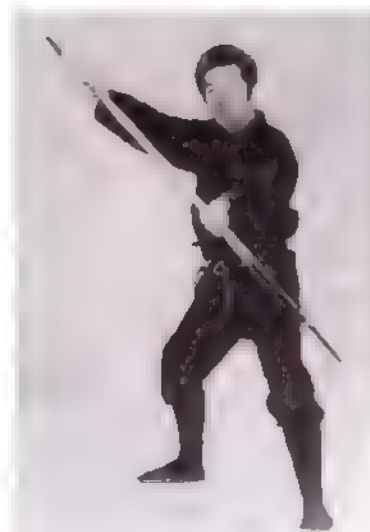




## ICHIMONJI



1. Comienza con el cuerpo inclinado a la derecha mientras la punta del YARI apunta a la izquierda.



2. La mano derecha se mantiene por encima de la cabeza.



3. Con la mano derecha ataca de punta con el YARI hacia el oponente como TAKI OTOSHI (dejar caer la cascada), usando un movimiento descendente.





## Masaaki Hatsumi

---

4. Saca rápidamente el YARI y gira el ISHIZUKI desde la derecha mientras mueves la pierna izquierda hacia atrás.



5. Barre a la altura de la rodilla izquierda del oponente.

6. La pierna izquierda se mueve hacia adelante a la vez que barres la rodilla derecha del oponente. Aquí uno es libre de mover la pierna izquierda hacia adelante o la pierna derecha hacia atrás.





7. TSUKI. Ataca al punto que veas fácil para finalizar el ataque.



TSUKI MAWASHI (Ataque de punta y giro)

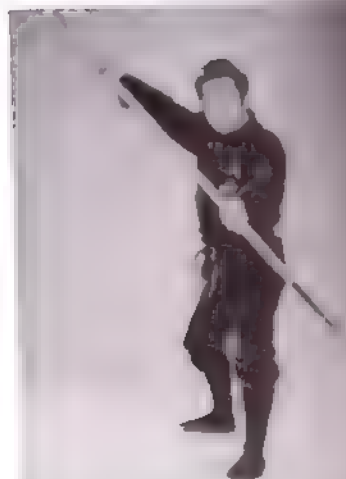


Masaaki Hatsumi

## KIKU SUI



1. El KAMAE es el mismo que en ICHIMONJI.



2. Haz círculos con la mano derecha a la derecha.





3. Gira la punta del YARI como en el movimiento 2, girándolo a la derecha (en corto).

4. De repente acelera la rotación como una tromba de agua. Ataca de punta con el YARI hacia abajo, al pie del oponente como un halcón.



5. Con la punta del YARI girando distrae la concentración del oponente.

6. TSUKI desde el centro de la "tromba de agua".





## Masaaki Hatsumi

7. Salta lejos con ambas manos sujetando el YARI.



8. Desde CHAKU U (ala trancate) NO KAMAE cambia a (flotando) KAMAE, que puede girar la punta del YARI o hacer TSUKI.

9. Cambia el cuerpo o la mente al mismo tiempo en un movimiento KASUMI UCHI izquierdo con el ISHIZUKI.







10. Aplica KATE OTOSHI (engancha y deja caer) con el ISHIZUKI sobre las manos del que lleva la KATANA.

11. Mueve el cuerpo a la izquierda y haz TSUKI cuando el oponente caiga hacia adelante, a la izquierda clava el YARI incluso si el oponente no cae. ZANSHIN





## MAKI CHO

1. Coloca el YARI inclinado ligeramente a la izquierda mientras estás en CHUDAN NO KAMAE.



2. Haz TSUKI de YARI al pecho del enemigo.



3. O, arrodillándote para hacer TSUKI de YARI al vientre del enemigo sería, también, efectivo.



4. Gira rápidamente la punta del YARI hacia arriba (y por encima).

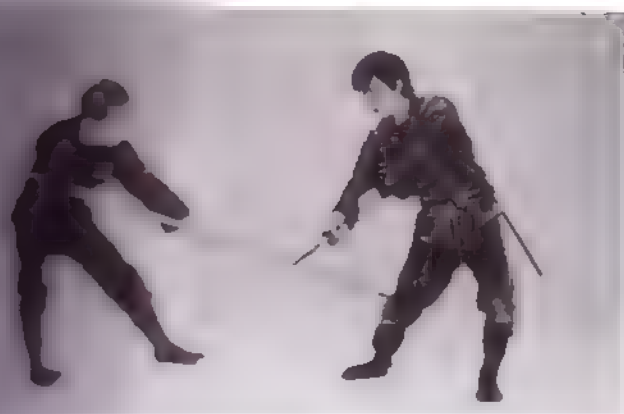
3. Moviendo el YARI de la mano derecha a la izquierda, coloca el YARI en el lado derecho del cuerpo.



6. En este momento el YARI entonces se clava en la pierna del oponente.

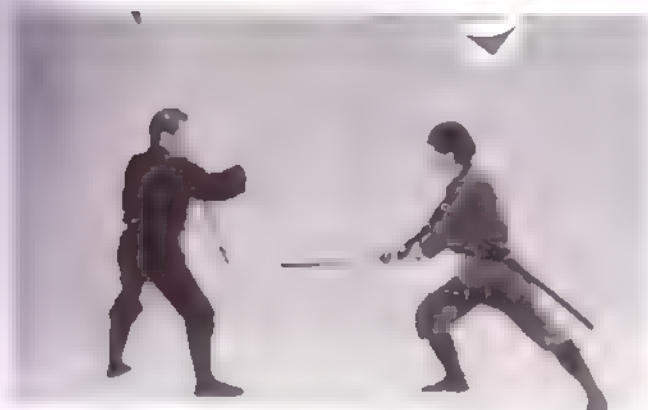
7. Salta lejos a la izquierda.





4. Barre la rodilla derecha del enemigo desde atrás con el ISHIZUKI.

5. Mantén el YARI en IHEN NO  
KAMAE a la inversa a la vez que  
retrocedes hacia atrás dejando  
que el oponente avance hacia



6. La mano derecha suelta el  
YARI para girarlo hacia el lado  
superior derecho.

7. Haz TSUKI de YARI en el ab-  
domen del oponente mientras  
practicas KYOTAI (movimientos  
engañosos).





## Masaaki Hatsumi

---

8. El cuerpo del oponente colapsará hacia adelante encogido. ZANSHIN



KIKAN (continuidad del KI)





## ONI SASHI



1. Incluso así se le llama CHUDAN NO KAMAE, el cuerpo se inclina ligeramente a la derecha.

2. TSUKI al pecho del enemigo.



3. Da un paso simple hacia adelante, a la vez que tiras del YARI atrás hacia el cuerpo con el SHINKI (espíritu Divino) de UWAKI BIKI (flotar y tirar).



## Masaaki Hatsumi

4. TSUKI al pecho del enemigo con SHINKI. Este SHINKI quiere decir penetrar a través de la armadura que protege el pecho del enemigo.



5. Da otro paso atrás mientras tiras del YARI como antes.



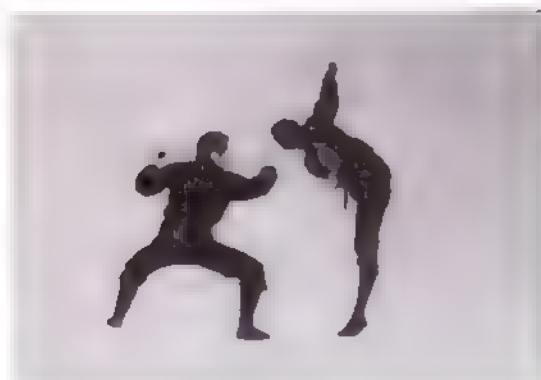
6. Haz rápidamente un TSUKI de YARI al pecho del enemigo.



7. Da un paso atrás, inclinándote a la derecha, mientras sacas ligeramente el YARI.



8. De repente cambia para hacer TSUKI de YARI al pie derecho SHINBU (ataque frontal) del oponente. ZANSHIN



HANE AGE (elevándose)



**HI RYU**



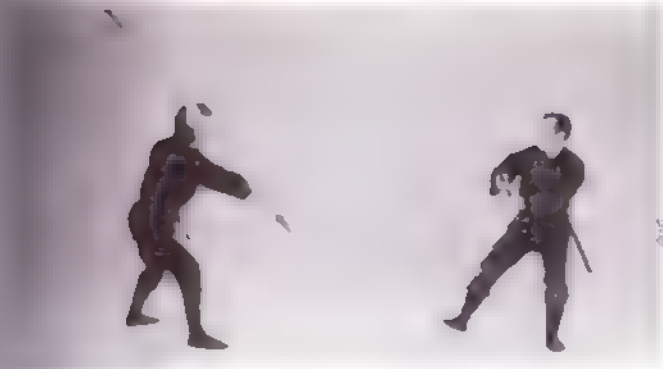
1. Comienza con GEDAN NO KAMAE con el cuerpo inclinado a la izquierda.



2. El objetivo de este TSUKI es perforar el pie derecho del oponente clavándolo.

3. Salta lejos a la derecha.





4. Gira rápidamente la punta del YARI hacia arriba (y por encima).

5. Moviendo el YARI de la mano derecha a la izquierda, coloca el YARI en el lado derecho del cuerpo.



6. En este momento el YARI entonces se clava en la pierna del oponente.

7. Salta lejos a la izquierda.







## Masaaki Hatsumi

8. Rápidamente gira el YARI hacia arriba.



9. Barre la pierna izquierda oponente con la hoja del YARI.

10. TSUKI desde GEDAN usando la pierna derecha para elevar la hoja del YARI para cortar, luego clava.





11. Aplasta el YOKO MEN derecho del oponente con el ISHIZUKI. ZANSHIN.

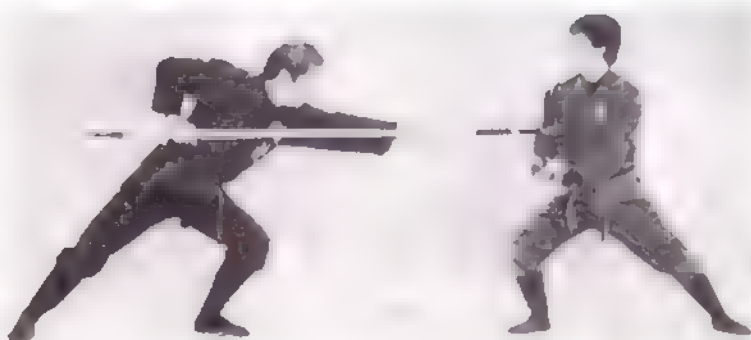


ONI KUDAKI (aplantar el demonio).



## TOPPUKU

1. La postura se inclina a la derecha. **SENHEN NO KAMAE** (posición de mil cambios)



2. **TSUKI** al pecho del enemigo.

3. Mover atrás el cuerpo y el **YARI** simultáneamente. **TAISO ICHIJO** (armonizar el cuerpo y la lanza como uno) como las olas.





4. Haz TSUKI con el YARI al abdomen del oponente.

El TAISO ICHIJO, postura de SHIO (Ola de Reflujo de Nitta Yoshisada).

El Editor: Nitta Yoshisada (1301-1333) fue un importante guerrero de la familia Minamoto. Envío para sorprender y derrotar al Emperador Godaigo del Shogunato Kamakura, en cambio se unió a la causa del emperador. Es considerado un seguidor leal y un líder).



6. Igual que en el punto 2 y 3. La intención de esta técnica es repeler el ataque del oponente armonizando el YARI y el cuerpo para confundir al oponente utilizando el KYOJITSU (intercalar la verdad y la falsedad) para atacar o salir. Es un estilo para entrar y conquistar.

7. KOTE TSUKI (clavar los antebrazos del oponente).





## Masaaki Hatsumi

---

8. TSUKI pasado de la mano al cuerpo. ZANSHIN.







## KAGE NO CHO



1. Esta postura es para inclinar-te ligeramente a la derecha. Postura natural sin un KAMAE de YARI específico.

2. Haz TSUKI de YARI al pecho del enemigo.



3. Salta arriba y a la derecha.



## Masaaki Hatsumi

4. Golpea con el ISHIZUKI de YARI al costado izquierdo del oponente.



5. Gira el YARI con GEDAN NO KATA.



6. TSUKI al oponente.



7. Cambiando lateralmente a la derecha, barre el lado izquierdo del oponente con el ISHIZUKI. Esta técnica se podría aplicar como un movimiento de baile, tu cuerpo fluyendo continuamente a la derecha.



Después de clavar, gira el ISHIZUKI al oponente empleando SOTAI ICHIJO. Usa ITEN (rotación) TSUKI WAZA para eliminar la posibilidad de ataque del oponente.

Toma ventaja girando a la derecha continuamente para seguir atacando con tu lado fuerte. En otras palabras, se fuerza al oponente a permanecer en una posición inferior para su ataque. ZANSHIN.





## MITSUDAMA



1. Esta postura se inclina a la derecha con JODAN NO KAMAE.



2. Apunta con la punta del YARI al pecho del oponente mientras la mano derecha está sobre la cabeza.



3. Controla la mano derecha para permitir al YARI casi flotar hacia abajo al oponente.



4. El oponente lanza mi YARI al aire.

5. Usa la moción del oponente, suelta la mano izquierda del YARI y déjalo flotar en el aire.



6. Barre el YARI en el cuerpo del enemigo con el movimiento del cuerpo.

7. Barre el pie izquierdo del oponente y envía el SOFU (Viento de la lanza).







## Masaaki Hatsumi

---

8. La mano derecha y el brazo derecho siguen en el aire ahora, como si flotasen.



9. Mantén la posición del cuerpo como está y ataca de punta al cuerpo del enemigo, pisando la mano derecha del oponente con el pie derecho.

10. Aplasta la cabeza y el cuello del oponente con la pierna izquierda y presiona ZANSHIN.





KUJI KIRI (gira en la forma del kanji nueve).



NANAMAI HA

1. Esta postura se inclina a la derecha CHUDAN NO KAMAE.



2. Amaga un movimiento intentando dar un paso atrás con cuerpo y mente.

3. Suelta la mano izquierda desde cerca de la punta del YARI.





4. Cambia la posición del cuerpo, girando el YARI a la derecha.

5. Mantén FU TAI (cuerpo flotante) KAMAE.



6. Barre la rodilla izquierda del oponente o corta con la hoja.

7. Desliza la pierna derecha.





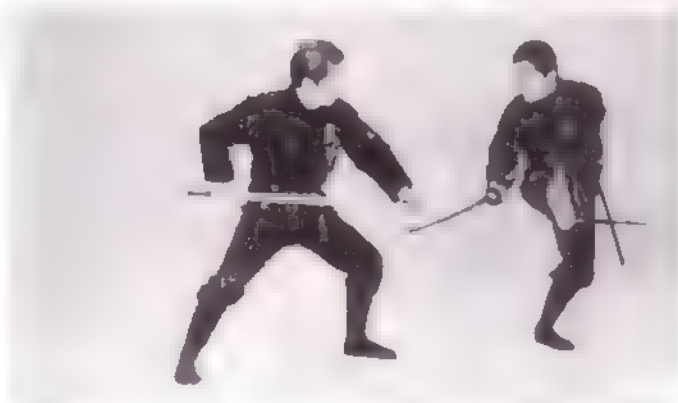
## Masaaki Hatsumi

8. Lleva atrás la punta del YARI por encima del lado derecho de la cabeza.



9. Barre la rodilla derecha oponente.

10. Desde el barrido continúa elevando la pierna del oponente hacia arriba. Esta técnica va de derecha a izquierda justo como una hoja bailando en el viento.



AKA SHICHIMAI GAESHI, también llamado IHO HASHIRASHI (forma diversa de dispersar hojas). ZANSHIN





11. Eleva la pierna del oponente y para la hoja.

12. Hunde el cuerpo a la vez que el oponente pierde el equilibrio.



13. Sigue girando el YARI y corta el pie del oponente.

14. El oponente cae debido a esta técnica de HACHIRASHI.

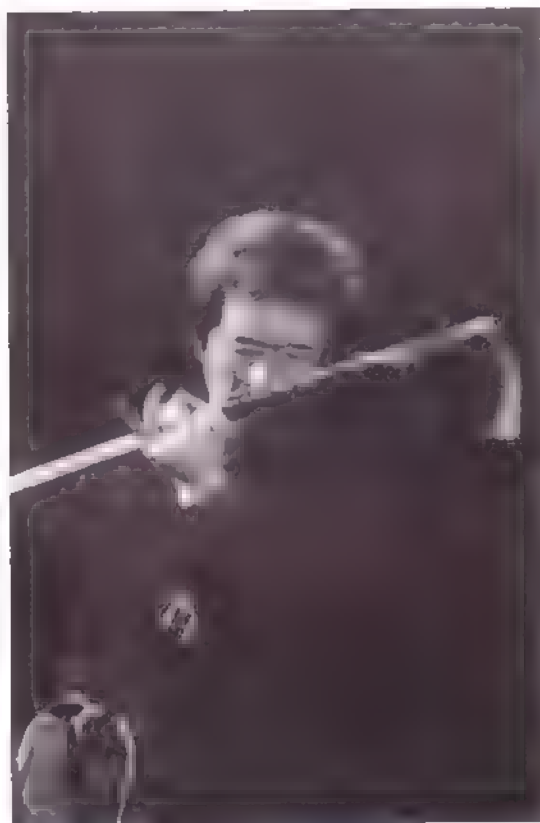




## Masaaki Hatsumi

---

15. TOMETO TSUKI ("parar el resurgimiento del oponente").



### HANEMAKI

("Movimiento de la punta de la lanza elevándose y envolviendo").



# Henkô Kaiden Hencho Gata

La Forma de los Cambios Autorizados de la Mariposa





**MENKYO KAIDEN HENCHO GATA:**  
**La Forma de los Cambios Autorizados de la Mariposa**

Este método, llamado HENCHO GATA, es para revolotear y jugar en el aire como una mariposa, cambiando la posición del cuerpo fácilmente de izquierda a derecha, no sólo para atacar de punta al oponente sino para conseguir armonía entre el cuerpo y la técnica. Este es el método sólo para aquéllos que puedan controlar la lanza en el espacio con habilidad como si fuesen parte de la propia lanza y su mente, esté en el estado de BUFU IKKAN. Sólo tales personas pueden lograr este HENCHO GATA y captar el espíritu de este KAIDEN (juego de palabras=sucesión placentera). Por lo tanto, por favor recuerda que sólo aquellos que pueden usar la lanza ampliamente pueden emprender este entrenamiento de HENCHO GATA y dedicarse a su práctica.





## YOKO TAOSHI



1. Comienza con JODAN NO KAMAE con el YARI.

2. Muestra el TSUKI.



3. Girando el YARI por encima de la cabeza a la derecha, mantén al oponente a distancia.





## Masaaki Hatsumi



4. HENCHO (movimiento de la mariposa en el aire)



5. Golpea el costado de la cara con el ISHIZUKA



6. Gira el YARI a la izquierda por encima de la cabeza del oponente.



7. HENCHO.



8. Mientras cambias la posición del YARI, golpea el lado derecho de la cara del oponente con el ISHIZUKI.



MUSHIN (acercarse al oponente físicamente) y romper el cuello del oponente.



**RYUTO**

1. Coloca el YARI en GEDAN NO KAMAE.



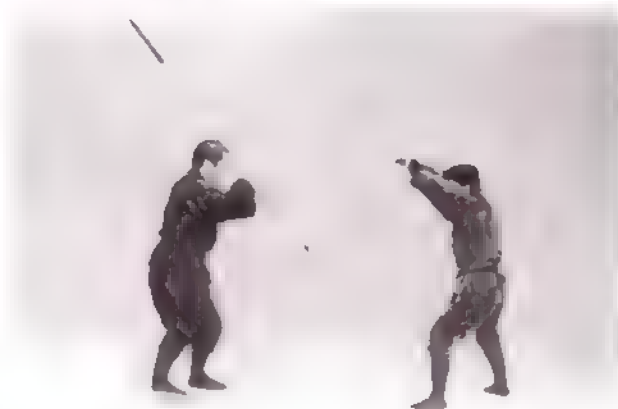
2. Desde el lado derecho avanza hacia el oponente.

3. Arrodíllate con la pierna derecha y TSUKI de YARI al pecho del enemigo.





4. Haz HENCHO con el cuerpo a la izquierda.



5. Gira el YARI a la derecha. El oponente intenta atacar con su KATANA.



6. Percibiendo los cambios en la mente del enemigo intuitivamente, barre la rodilla izquierda del oponente.



7. Desde una posición de rodillas, atraviesa el pecho del oponente con el YARI.



## Masaaki Hatsumi



Esta técnica de defensa permite escapar del ataque de un oponente arrod. ando y avanzando hacia arriba con el brazo de la "cabeza del dragón". Este tipo de TSUKI (ataque a la punta) es difícil para el oponente desviar con la KATANA.

KUDEN.



ITO MAKI AGE (Lanzar hacia arriba la espada del oponente)





## TOMOE



1. Coloca el YARI en JODAN NO KAMAE.

2. Gira el YARI por encima de la cabeza como TOMOE (coma o 3 círculos unidos). Gira a la derecha o la izquierda. HENCHO.



3. El oponente debe retirarse por causa de la cercanía del YARI para golpear el lado izquierdo de su cara.



## Masaaki Hatsumi

4. KASUMI UCHI derecho (golpe a la sien o golpe al templo).



5. HENCHO.

6. Penetra hacia el enemigo indefenso.



7. Controla la KATANA del oponente con el YARI en la forma de HENCHO.



8. Segundo HENCHO.

\*6. Defiende tres veces contra el ataque del YARI.



\*7 HENCHO.

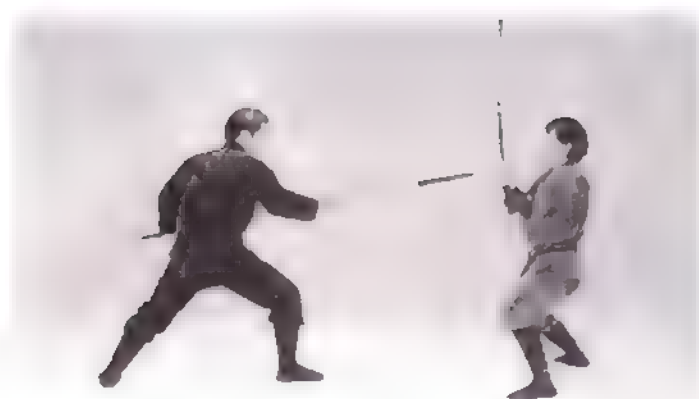
\*8 CHOHI TSUKI (ataque de punta de lanza como una mariposa voladora).





## Masaaki Hatsumi

9. Una técnica corta para controlar su TSUBA (guarda de la espada).



10. Cortando el antebrazo con HENCHO TOKKI (cambios de la mariposa del espíritu que ataca).



11. Controla la caída frontal del oponente luego clava y tira para cortar.





## NUGI NUKI



1. Comienza con el YARI en JODAN NO KAMAE, inclinado a la derecha.

2. TSUKI con el YARI.



3. El YARI desvía la KATANA del oponente.





## Masaaki Hatsumi

4. Contraataca con el YARI.



5. YARI. Esto se llama •  
NUKI GATA. Clavar y barrer.



6. Tirar atrás y barrer.



7. Así, el oponente desvía el ataque con la KATANA, pero es atraído por el ataque a KOTE barriendo con el YARI.



**8.** Puedes atacar de nuevo con el YARI cuando veas el SUKI (hueco o debilidad) indefenso del oponente.

**9.** Cuando la KATANA retrocede usa el YARI en SUTEMI (resignación).



**10.** Aunque no se salte para el ataque, se lama "lanza de la oscuridad y la luz" basado en el rayo de KI de Dios.



KUGI NUKI KI



## ARASHI



1. Coloca el YARI en CHUDAN NO KAMAE.



2. Gira la punta del YARI a la derecha.



3. Mueve el cuerpo a la izquierda y suelta la mano izquierda.

4. Vuelve a agarrar el YARI con la mano izquierda en el lado del ISHIZUKI, bajo la mano derecha, y gira.





## Masaaki Hatsumi

5. Golpea el costado izquierdo del cuerpo del oponente con la punta del YARI (usando el giro lateral). A veces el YARI cortará el cuerpo. HENCHO.



6. Similar a la fuerza de una tormenta, destruye el lado izquierdo del "muro de protección" del oponente.

7. Mantén el YARI en posición y avanza hacia el oponente con el ISHIZUKI.



8. Gira arriba desde GEDAN.





9. Eleva el cuerpo del oponente con TAWARATOTI (proyección de la "gran vaina de arroz") y controla su lado izquierdo usando el lado izquierdo de tu cuerpo.

10. Proyectando al oponente, no con el YARI sino con el movimiento del cuerpo.



11. Golpea y destruye con el ISHIZUKI.

12. Aleja tu pierna izquierda y clava hacia abajo.

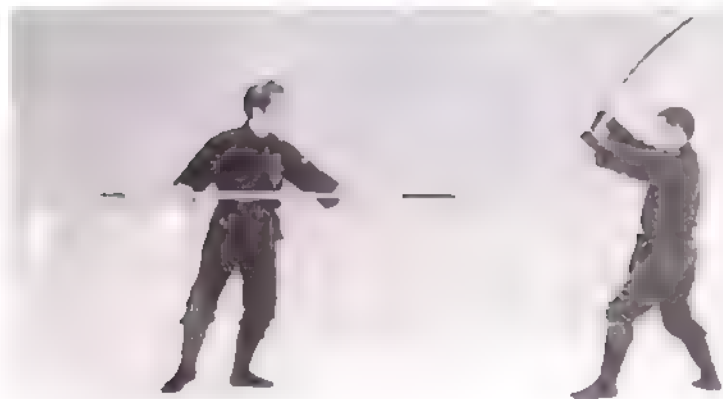






**SHINMYO**

1. Coloca el YARI en CHUDAN inclinado a la derecha. El oponente está en DAI JODAN con KATANA.



2. Avanza paso a paso hacia el oponente. Si el oponente empieza a atacar, perderá.

3. El oponente se desespera a causa de este acercamiento y comienza su ataque.





4. Su ataque es de SUTEMI pero el que lleva el YARI también hace TSUKI con SUTEMI. Es HENCHO de SUTEMI SHINMYO.

5. SHINEN a SHIDOME (para el pie del oponente) MUSOHINMEI



6. TSUKI NUKI (clavar y sacar).



TSUKI AGE (clavar y elevar).





## Masaaki Hatsumi

---

Clava y presiona.



UCHI KOMI (atravesar).



## TAKI OTOSHI



1. Esta postura es inclinada a la derecha.

Sostén el YARI en radio de 7:3, en otras palabras, agárralo lo más cerca de la punta del YARI.

2. Camina ampliamente con la pierna derecha en HENCHO. Lanza el YARI al oponente en la distancia, apuntando al cielo y penetrando el blanco.





## Masaaki Hatsumi

---

3. Asegúrate de avanzar con la pierna derecha en este punto. Se le llama TAKI OTOSHI (dejar caer la cascada) porque se lanza el YARI de arriba a abajo a un blanco más bajo.



HICHO (pájaro volador).



## YOKO NAGE



Respecto a esta proyección lateral, es más apropiado describirla como utilizar el YARI para derribar al oponente más que clavar con el YARI.



1. Agarra cerca del ISHIZUKI con la mano derecha y cerca de la parte central con la mano izquierda, y eleva el YARI por encima de la cabeza.

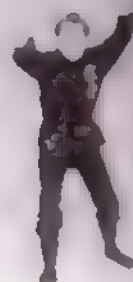




## Masaaki Hatsumi

---

2. Las piernas empiezan a "respirar" cuando empieza a girar el YARI. Aprecia el timing con las manos y las piernas.



3. Gira el YARI a la derecha a soltar la mano izquierda.



4. Después de 3 y 4, HENCHO.



5. Gira y lanza el YARI al oponente. Primero, el YARI golpeará el lateral del oponente, pero después de entrenar, el YARI se clavará en el oponente.





6. Incluso después de que el oponente esquive el YARI, continúa su movimiento y se clava en el oponente.





## TACHI NAGE

Este es un método de lanzamiento contra enemigos cercanos.



1. Agarra el YARI 5 sun (7,5 pulgadas) por debajo del SEDAN MAKI (refuerzo de la hoja de la lanza) con la mano derecha y ponte en KAMAE.





## 2. HENCHO.

3. Avanza con el pie derecho hacia el oponente al mismo tiempo que retrocedes el pie izquierdo. Lanza y clava al oponente con la postura del HENCHO y acaba con TACHIDORI (agarre de pie).



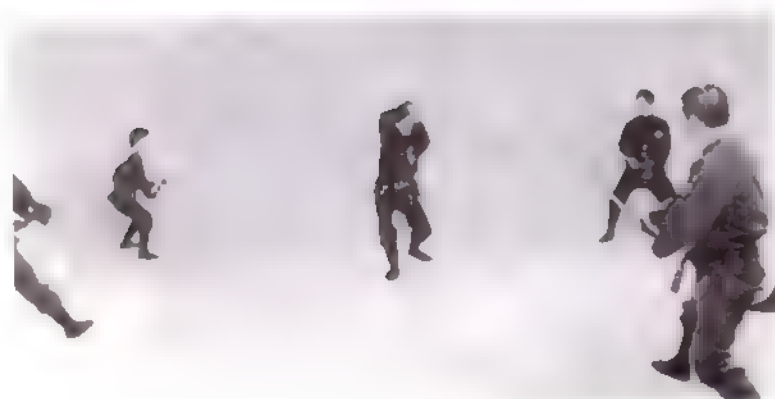
4. AMADO OTOSHI ("dejar caer la puerta de madera para proteger la casa de la lluvia").  
"O hay un estilo de arrodillarse llamado SHIHO TENCHI NAGE".

KUDEN



**NICHI GETSU**

Esta es una técnica para saltar entre enemigos con el YARI en mano.



1. Agarra el YARI 5 sun (7,5 pulgadas) por encima del ISHIZUKI, utilizando un buen timing aplica YOKO NAGE (ver los WAZA anteriores), y gíralo a la derecha por encima de tu cabeza.

2. MAWASHI (giro) derecho una vez.





3. Una vez a la parte baja del cuerpo del oponente.

4. Aplica esta técnica para derribar a los enemigos.



TAWARA GAESHI.





Masaaki Hatsumi

---

## Keiko Gata

Formas de Práctica



Este es un movimiento como un dragón nadando en la niebla.  
Practica la lanza con la imagen de un dragón en la nube como parte de la experiencia.



**RYO KASUMI**



SUIRYU: Dragón del agua.

KANKI: Espíritu residente.



YOKO BURAI: Caída lateral.





## Masaaki Hatsumi

---

UNRYU: Dragón de la nube.



TATSUMAKI: Tromba de agua (o dragón enrollado).

SHIRYU: Dragón que sirve de guía.



SUIRYU: Dragón del agua.



TOKO: Golpe lanzado.



SHIME GIRI: Corte que estrangula.



## **SO TAIHEN**

1. Los números de 1 al 11 debajo son entrenamientos de los movimientos.



1. Cambia a JODAN TSUKI.

2. TSUKI al lateral.





3. Deja que el YARI permanezca perdido en las manos.

4. HENTEN (cambiar y girar).



5. Arrodillándose rítmicamente, coloca la pierna derecha delante.

6. NOZOKI BARAI (observar y barrer).







## Masaaki Hatsumi

---

7. Barre mientras te mueves como bailando.



8. KASO (lanza moviéndose ligeramente y velozmente para nublar la visibilidad del oponente).

9. Posición SHOKI.





10. Sale para barrer.

11. TSUKI KASUMI de TATSU OTOSHI (Ataque a la sien de la caída del dragón).

Este es un movimiento como un dragón nadando en la niebla. Practica la lanza con la imagen de un dragón en la nube como parte de la experiencia.



NAGE KUDAKI  
(proyectar y aplastar).



## Masaaki Hatsumi

---

### **Kai Setsu Gata:** Kata de diversión.

KANPO .....	Método de restricción.
SHIHO WAZA .....	Habilidad en cuatro direcciones.
HICHO HO .....	Propulsión del pájaro volador.
HITOTSU AI HO .....	Habilidad del golpe que abre.
ICHIJU SANTO .....	Un golpe tres veces.
HATSU SAI (HASSAI) .....	Aplastamiento que destruye.
HIZO (HI YARI) .....	Lanza secreta.
TENCHI KAKU .....	Leyes del Cielo y la Tierra.
HAPPO YAKU .....	Aplastar Saltando.

### **Gokui Gata:** Kata de los Secretos.

ICHIMONJI .....	Figura uno.
KIKU SUI .....	Agua de Crisantemo.
MAKI CHO .....	Debilitar enrollando.
ONI SASHI .....	Puñalada del Demonio.
HI RYU .....	Dragón volador.
TOPPO KU .....	Defender atacando.
KAGE NO CHO .....	Mariposa oculta.
MITSU DAMA .....	Tres esferas.
NANAMON HA .....	Hoja de siete poderes.

### **Menkyo Kaiden Hencho Gata:**

Kata de cambiar lecciones pasadas de maestro a alumno.

YOKO TAOSHI .....	Derribo lateral.
RYUTO .....	Cabeza de Dragón.
TOMOE .....	Coma (El diseño de tres círculos).
KUGI NUKI .....	Arranca clavos.
ARASHI .....	Tormenta.
SHIN MYO .....	Corazón aparente.
TAKI OTOSHI .....	Dejar caer la cascada.
YOKO NAGE .....	Lanzamiento lateral.
TACHI NAGE .....	Lanzamiento de pie.
NICHI GETSU .....	Sol y Luna.

### **Keiko Gata:** Kata de práctica.

RYU KASUMI .....	Dragón de la Niebla.
SO TAI HEN .....	Cambio corporal de la lanza.



# **LAS FORMAS MISTERIOSAS**

